

Matemática

Preescolar
Nº2

A partir de los
5 años

Lógica y Números®



Caligrafix

ORGANIZACIÓN DEL TEXTO

Lógica y Números® N°2 es una propuesta didáctica que favorece el logro de los Objetivos de Aprendizaje planteados para el Segundo Nivel (Transición) en el Núcleo Pensamiento Matemático de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

El cuaderno posee un enfoque lúdico que permite a los niños ser protagonistas de su aprendizaje, desarrollando en ellos un rol activo a través de experiencias educativas motivadoras y adecuadas a sus capacidades cognitivas.

El cuaderno **Lógica y Números® N°2** está estructurado en ocho unidades conceptuales. En cada unidad, las actividades se presentan en forma secuenciada y ordenada, de menor a mayor complejidad, con una propuesta que tiene como eje principal el desarrollo de habilidades del pensamiento matemático.

El cuaderno desarrolla los siguientes aprendizajes en cada unidad conceptual:

Orientación espacial: Establecer relaciones espaciales de ubicación, dirección y distancia respecto a la posición de objetos y personas, así como las nociones de izquierda y derecha.

Orientación temporal: Utilizar nociones temporales y relaciones simples de secuencia, frecuencia y duración para describir y ordenar sucesos cotidianos.

Comparación: Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus diferentes atributos.

Clasificación y seriación: Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por uno, dos y tres atributos a la vez. La seriación de diversos objetos que varían en su longitud, tamaño, capacidad, color y cantidad.

Geometría: Identificar atributos de 3 figuras geométricas (2D) y 4 cuerpos geométricos (3D), tales como forma, cantidad de lados, vértices y caras.

Patrones: Reproducir y crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros. Identificar atributos estables y variables de patrones al reproducir secuencias de hasta cuatro elementos.

Números: Utilizar cuantificadores, tales como "más que", "menos que", "igual que". Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20, así como también para medir e indicar orden o posición de algunos elementos.

Adición y sustracción: Resolver problemas simples agregando o quitando hasta 10 elementos.

Guía didáctica

El cuaderno **Lógica y Números® N°2** cuenta con una guía didáctica para el docente, disponible para visualización y descarga en nuestro sitio web: <http://www.caligrafix.cl/productos/logica-y-numeros-2/>

ÍNDICE

Unidad 1: Orientación espacial

Distancia:	
Cerca - lejos	5
Ubicación:	
Encima - debajo	7
Dentro - fuera	8
De frente - de lado - desde atrás	9
Al lado de - entre - enfrente de	10
Delante de - detrás de - entre	11
Percepción de un objeto según posición	12
Izquierda - derecha	14, 15
Dirección:	
Arriba - abajo	6
Arriba - abajo - izquierda - derecha	13
Izquierda - derecha	16
Estructuración espacial	17, 18
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de orientación espacial	19
Desafío:	
Dirección: arriba - abajo - izquierda - derecha	20

Unidad 2: Orientación temporal

Relaciones temporales:	
Antes y después - secuencias de tres escenas	21
Día - noche	24
Secuencias de cuatro escenas	25
Ayer - hoy - mañana	26, 27
Días de la semana	28, 29
Secuencias de cinco escenas	30
Meses del año	31, 32
Estaciones del año	33, 34
Duración:	
Poco tiempo - mucho tiempo	22
Frecuencia:	
Siempre - a veces - nunca	23
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de orientación temporal	35
Desafío:	
Secuencias temporales de seis escenas	36
Recortables	37, 39

Stickers:

161, 163

Unidad 3: Comparación

Semejanzas y diferencias	41, 42
Igual - distinto	43
Atributos:	
Color - uso	44
Grande - pequeño; más - menos;	
largo - corto	45
Alto - bajo; grande - mediano - pequeño	46
Grueso - delgado	47
Rápido - lento	48
Pesado - liviano	49, 50
Capacidad para contener	51, 52
Color - forma - longitud	53
Elemento - color - cantidad	54
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de comparación	55
Desafío:	
Comparación por varios atributos a la vez	56

Unidad 4: Clasificación y seriación

Relación de pertenencia	57
Clasificación por:	
Un atributo	58, 60
Uno y dos atributos	61
Dos atributos a la vez	63
Tres atributos a la vez	64, 67
Dos y tres atributos a la vez	65
Criterio a elección	66
Agrupación por un atributo	59, 62
Seriación por:	
Longitud - altura - cantidad	68
Cantidad - tamaño	69
Color - ancho - longitud	70
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de clasificación	71
Desafío:	
Clasificación por varios atributos a la vez y seriación por tamaño	72
Recortables	73

Unidad 5: Geometría

Líneas rectas y curvas	75
Líneas abiertas y cerradas	76
Figura geométrica (2D):	
Cuadrado	77
Triángulo	78
Rectángulo	79
Círculo	80
Figuras geométricas (2D)	81, 82
Cuerpos geométricos (3D)	83-86
Resolución de problemas:	
Resolver problemas con cuerpos y figuras geométricas	87
Desafío:	
Clasificar y completar figuras geométricas (2D)	88

Unidad 6: Patrones

Secuencias con patrones AB	89, 90
Secuencias de:	
Sonidos con patrones ABB - AAB	91
Movimientos con patrones ABC	92
Secuencias con patrones ABCD - AAB - ABB	93
Identificación de atributos en un patrón	94
Resolución de problemas:	
Resolver problemas a partir de la comparación y creación de patrones	95
Desafío:	
Representación y comparación de secuencias con patrón AB - AAB - AABB - ABC - ABB	96

Unidad 7: Números

Cuantificadores:	
Todos - algunos - ninguno	97
Más que - menos que - igual que	98
Más - menos	99
Correspondencia uno a uno	100
Reconocimiento de números	101
Número y cantidad del 0 al 5	102-107
Conteo hasta el 5	108, 109
Número y cantidad del 6 al 9	110-113
Conteo y secuencias hasta el 9	114, 116
Conteo, antecesor y sucesor hasta el 9	115
Relaciones numéricas: más y menos que, mayor y menor que	117
Número, cantidad, conteo y secuencias del 10 al 20	118-142
Decenas y unidades	143
Números ordinales	144, 145
Medición	146, 147
Gráficos	149
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de cuantificación y estimación	150, 151
Desafío:	
Conteo y distribución de cantidades	152

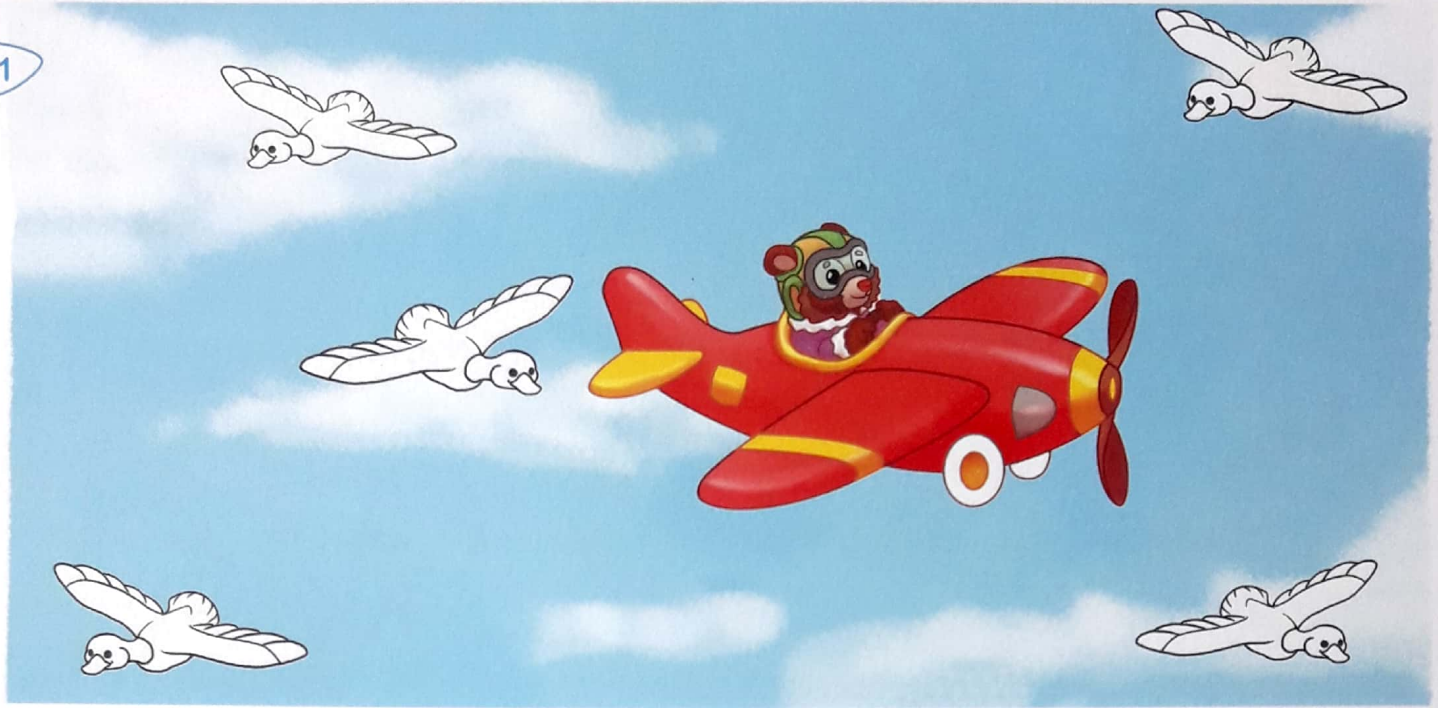
Unidad 8: Adición y sustracción

Composición aditiva	153
Problemas de adición hasta el 10	154
Adiciones hasta el 10	155
Problemas y ejercicios de sustracción hasta el 10	156
Sustracciones hasta el 10	157
Resolución de problemas:	
Resolver problemas de sustracción hasta el 15	158
Desafío:	
Adiciones hasta el 10	159

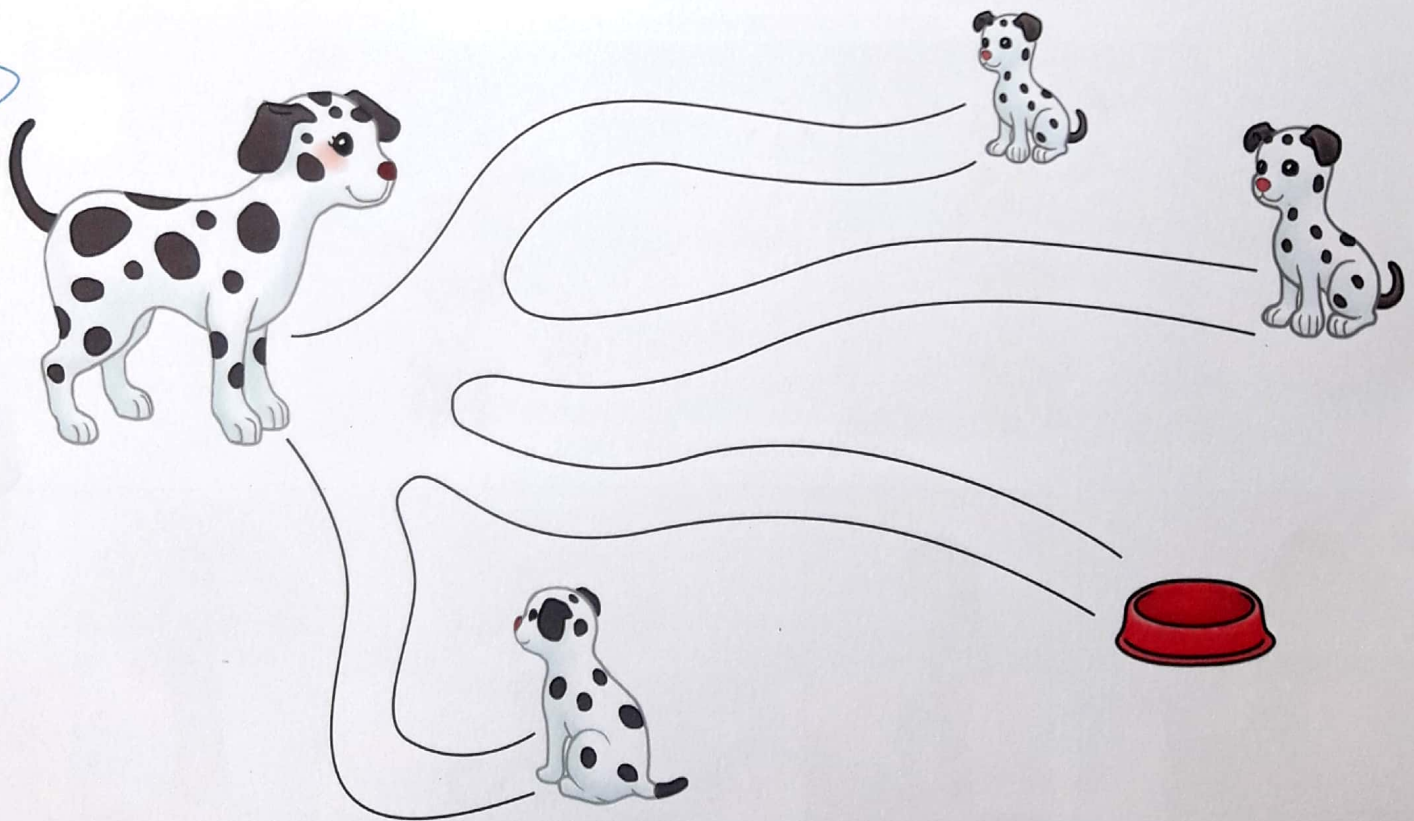


____ / ____ / ____

1



2



Distancia: cerca - lejos

1. Pinta de color amarillo el pájaro que está más cerca del avión y de color verde el pájaro que está más lejos.
2. La perrita Luna necesita encontrar a sus cachorros. Traza, con un lápiz azul, el camino donde está el cachorro más cercano a Luna y, con rojo, el camino donde está el cachorro más lejano a ella.

1



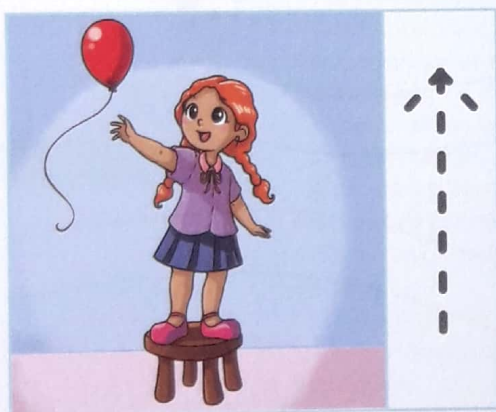
¿Quién va hacia arriba?



¿Quién va hacia abajo?



2



Dirección: arriba - abajo

1. Observa los dibujos y pinta la respuesta correcta.
2. Indica con una flecha lo que va hacia arriba y lo que va hacia abajo. Fíjate en el ejemplo.



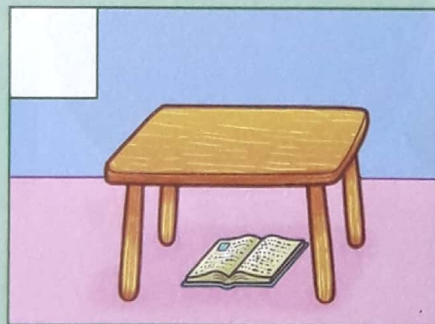
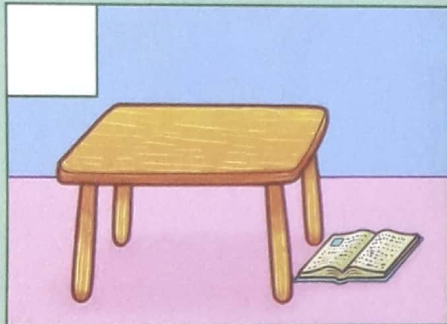
¿Quién está encima del resbalín?



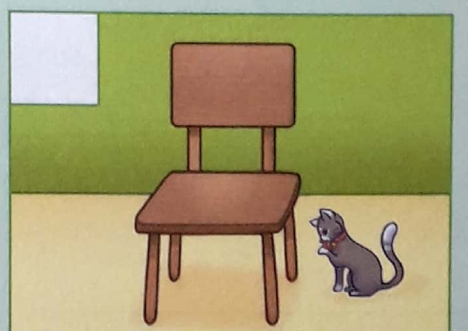
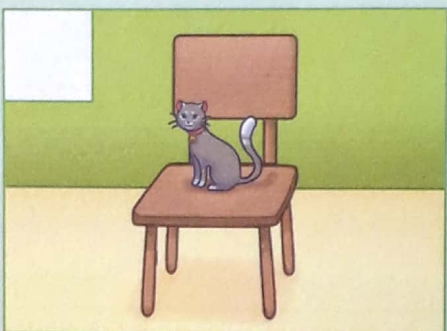
¿Quién está debajo del resbalín?



2 El cuaderno está encima de la mesa.



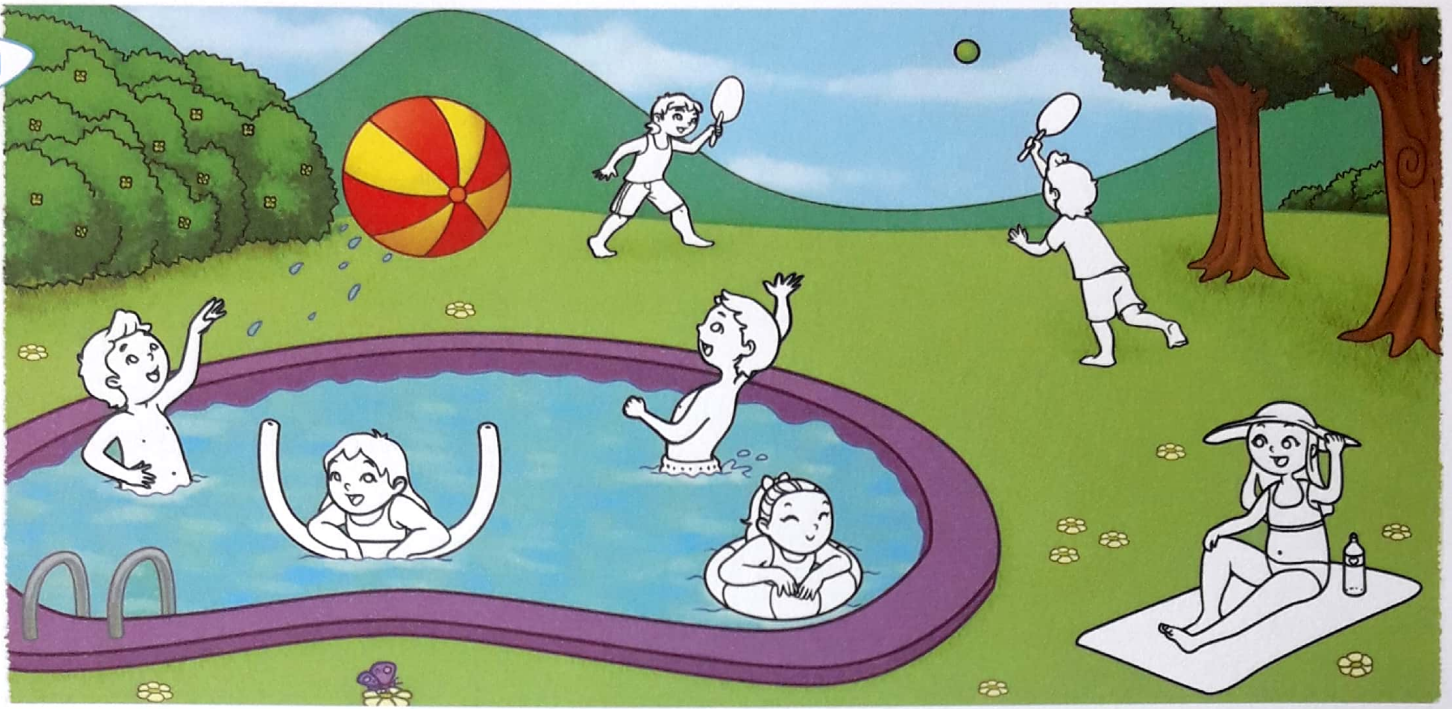
La gatita está debajo de la silla.



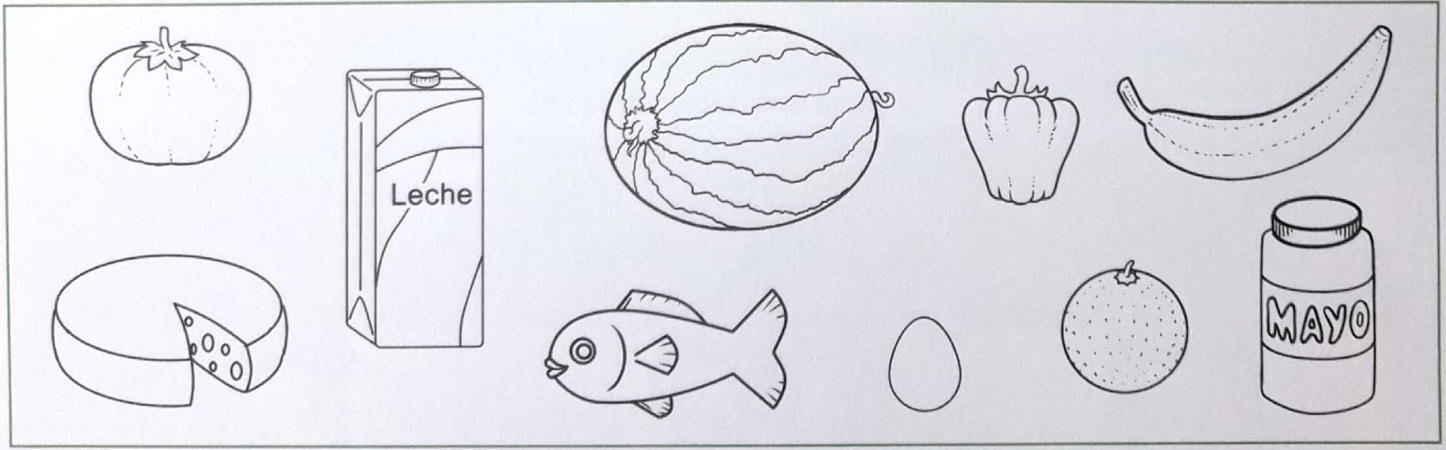
Ubicación: encima - debajo

1. Observa los dibujos y pinta la respuesta correcta.
2. Escucha cada oración y marca con una X el dibujo que corresponda.

1



2



Ubicación: dentro - fuera

1. Observa la imagen y pinta los niños que están dentro de la piscina.
2. Observa los alimentos que están dentro y fuera del canasto. ¿Dónde está el tomate? En el recuadro, pinta solo los alimentos que están fuera del canasto.

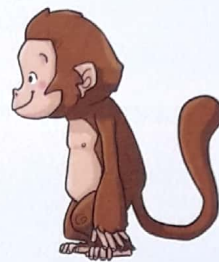
1



2



3



4



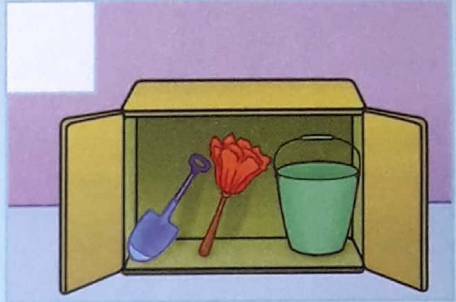
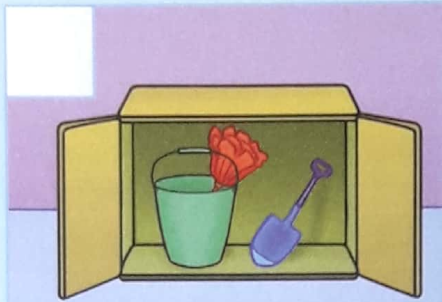
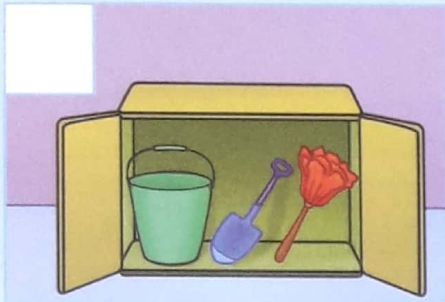
Ubicación: de frente - de lado - desde atrás

1. Encierra el león que ves de frente.
2. Encierra la cebra que ves de lado.
3. Encierra el mono que ves desde atrás.
4. Pinta la ropa de los niños: azul la de los niños que ves de frente, roja la de los niños que ves de lado y verde la de los niños que ves desde atrás.

El perro está entre el hueso y el plato.



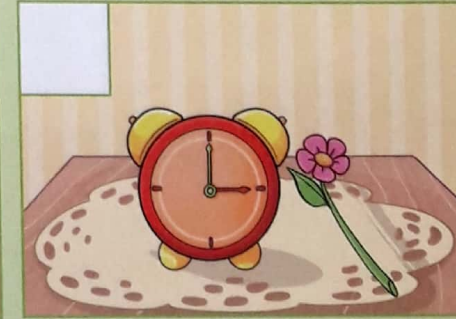
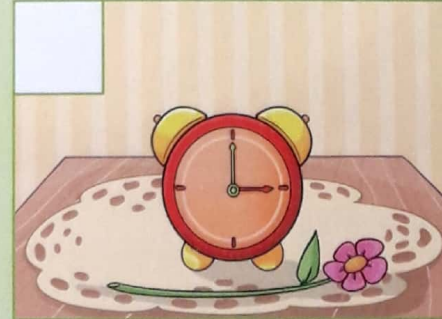
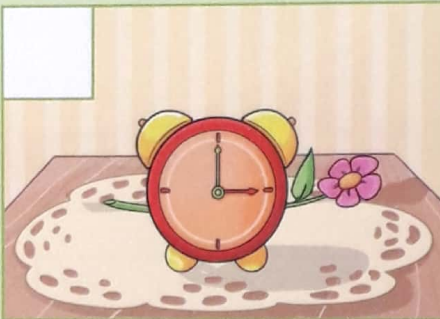
El plumero está entre la pala y el balde.



El niño está enfrente del televisor.



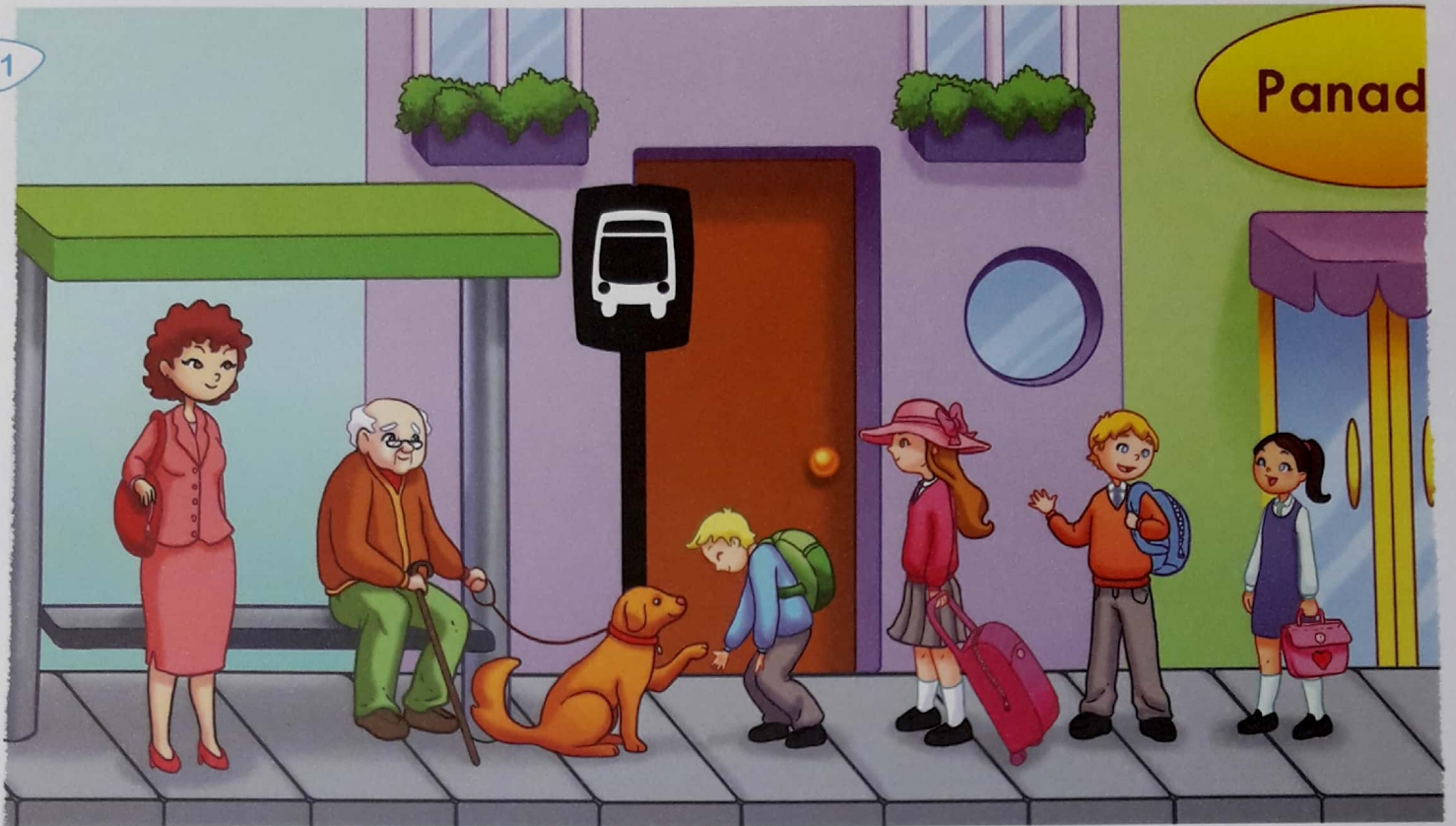
La flor está al lado del reloj.



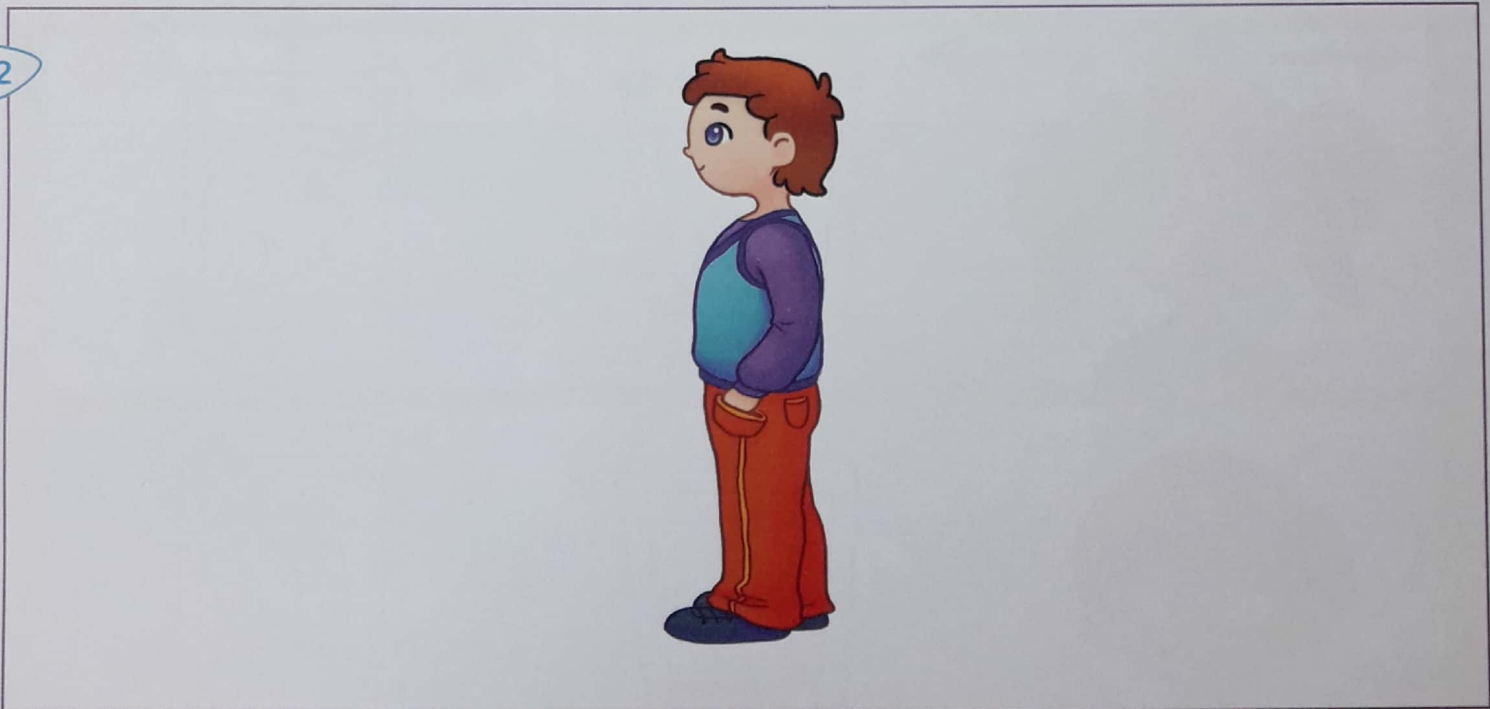
Ubicación: al lado de - entre - enfrente de

• Escucha cada oración y marca con una X el dibujo que corresponda.

1

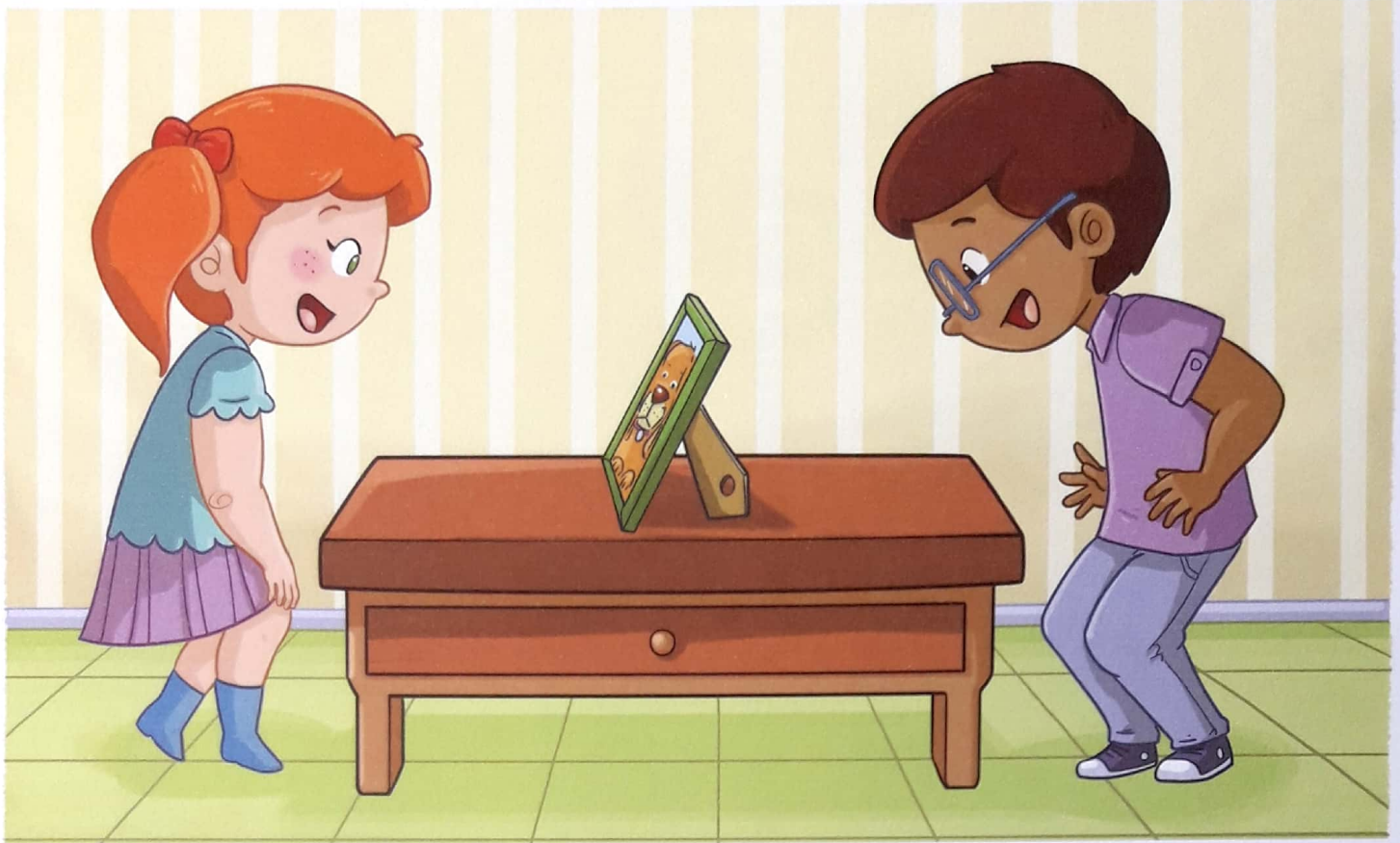


2



Ubicación: delante de - detrás de - entre

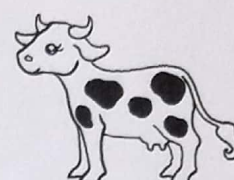
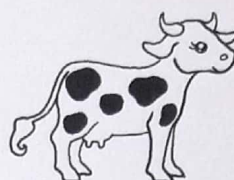
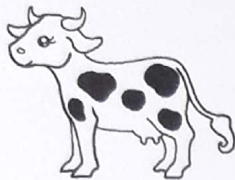
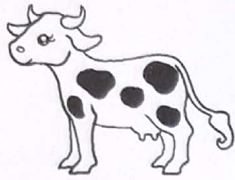
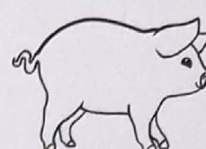
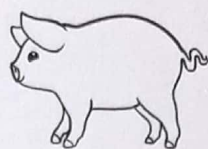
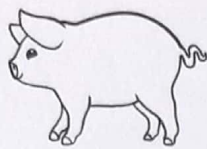
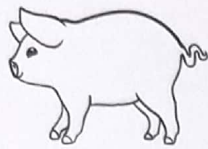
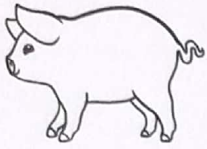
1. Encierra con rojo la persona que está detrás de la niña con sombrero. Marca con una X la persona que está delante del niño con mochila azul. Encierra con verde la persona que está entre el perro y la niña con sombrero.
2. Dibuja una casa delante del niño y un árbol detrás de él.



Ubicación: percepción de un objeto según posición

- Observa la imagen. ¿Qué hacen los niños? ¿Qué puede ver la niña? ¿Qué puede ver el niño?
- Pinta lo que ve cada niño desde su posición.

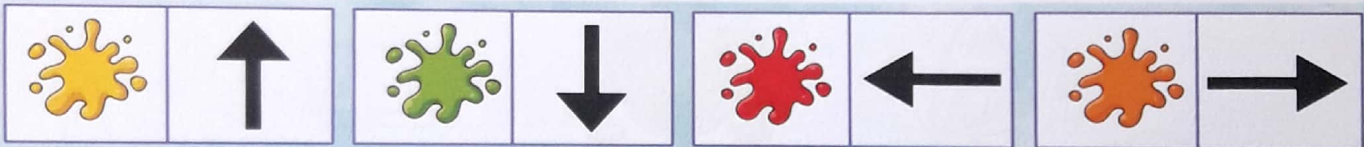
1



2

- De color amarillo: los pájaros que vuelan hacia arriba.
- De color verde: los pájaros que vuelan hacia abajo.

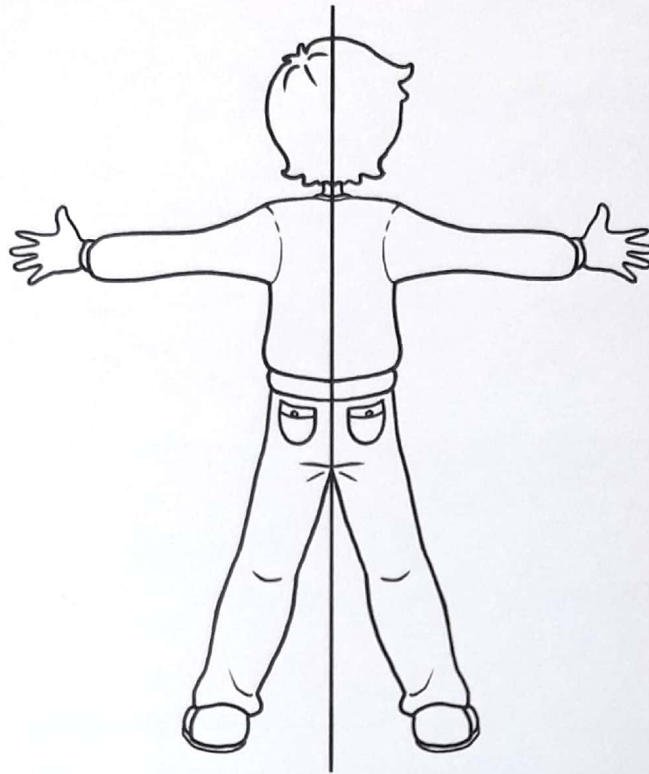
- De color rojo: los pájaros que vuelan hacia la izquierda.
- De color naranja: los pájaros que vuelan hacia la derecha.



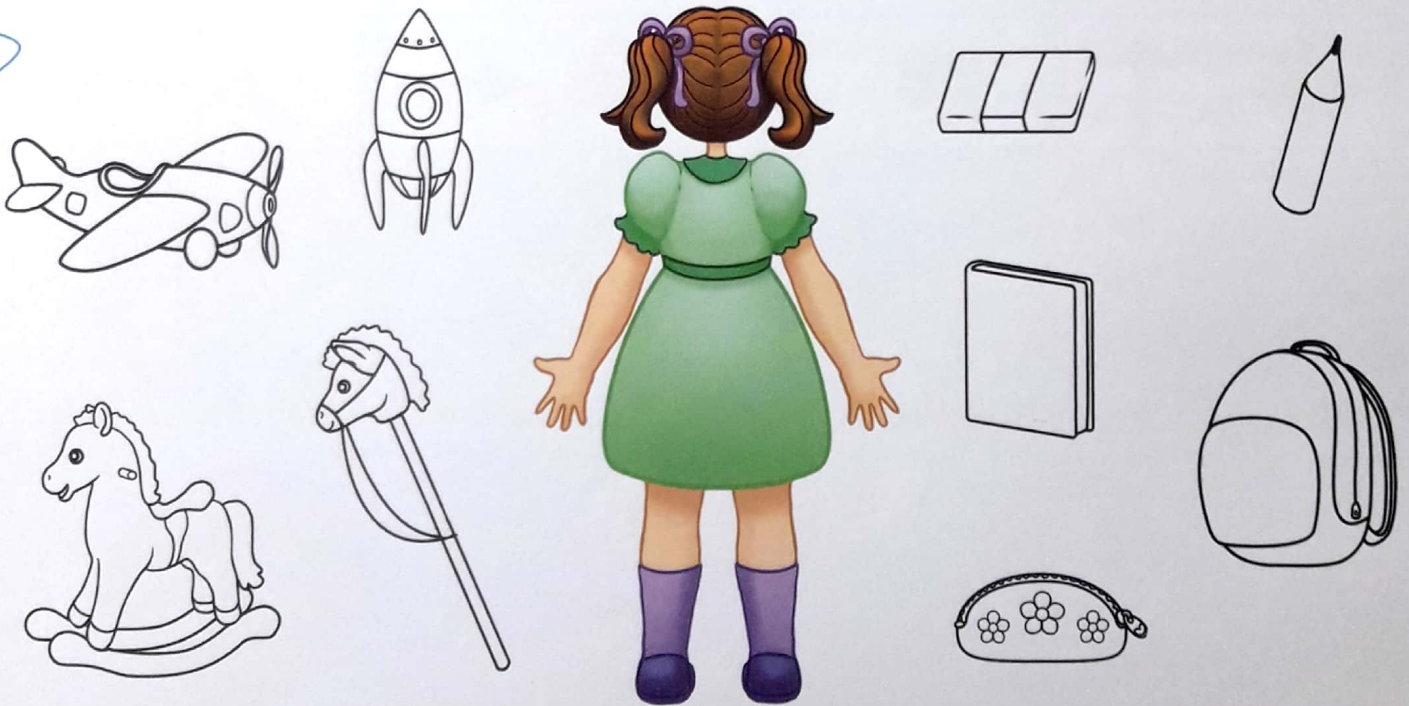
Dirección: arriba - abajo - izquierda - derecha

1. En cada riel, pinta el animal que va en diferente dirección.
2. Pinta los pájaros según la dirección de las flechas.

1

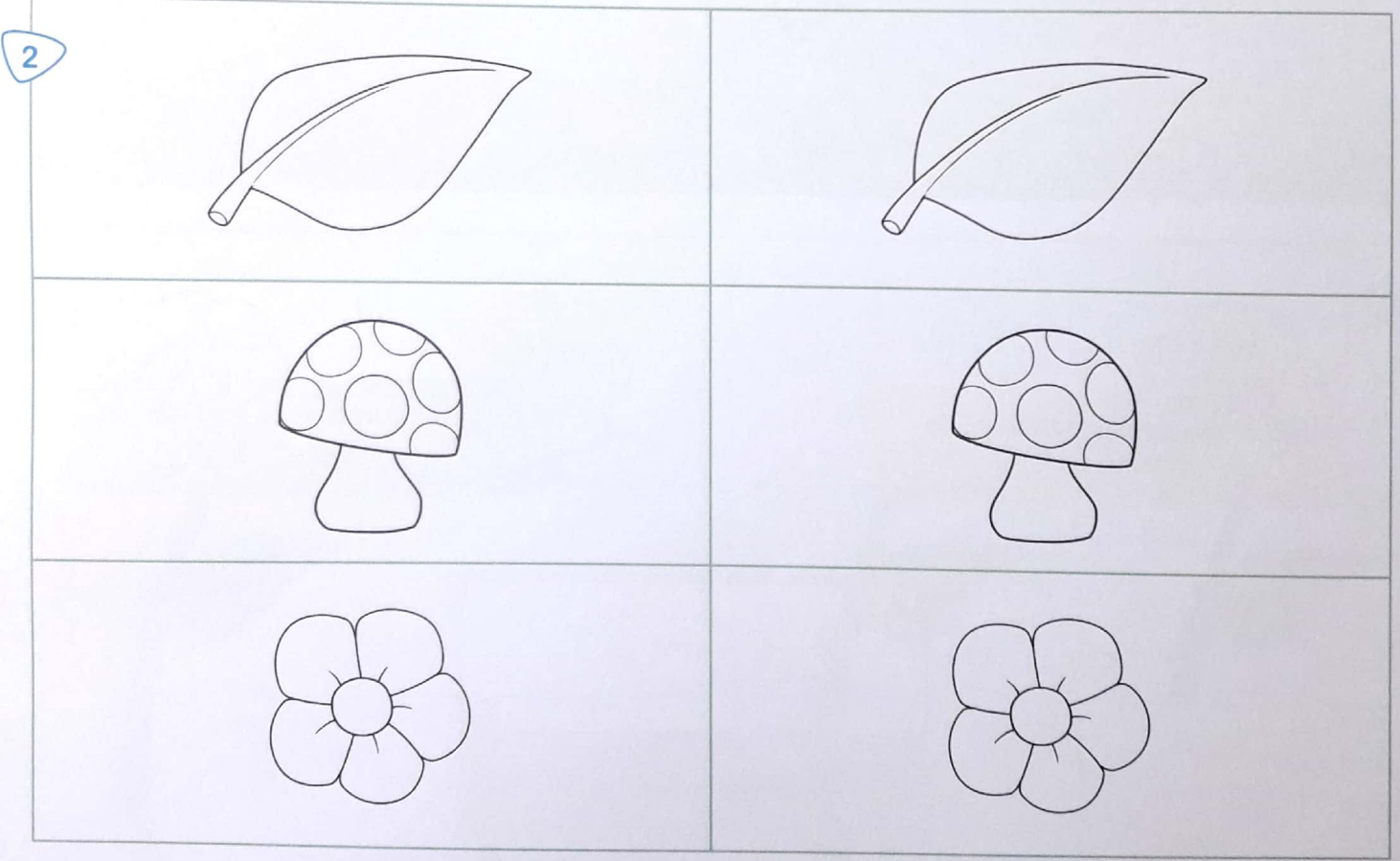
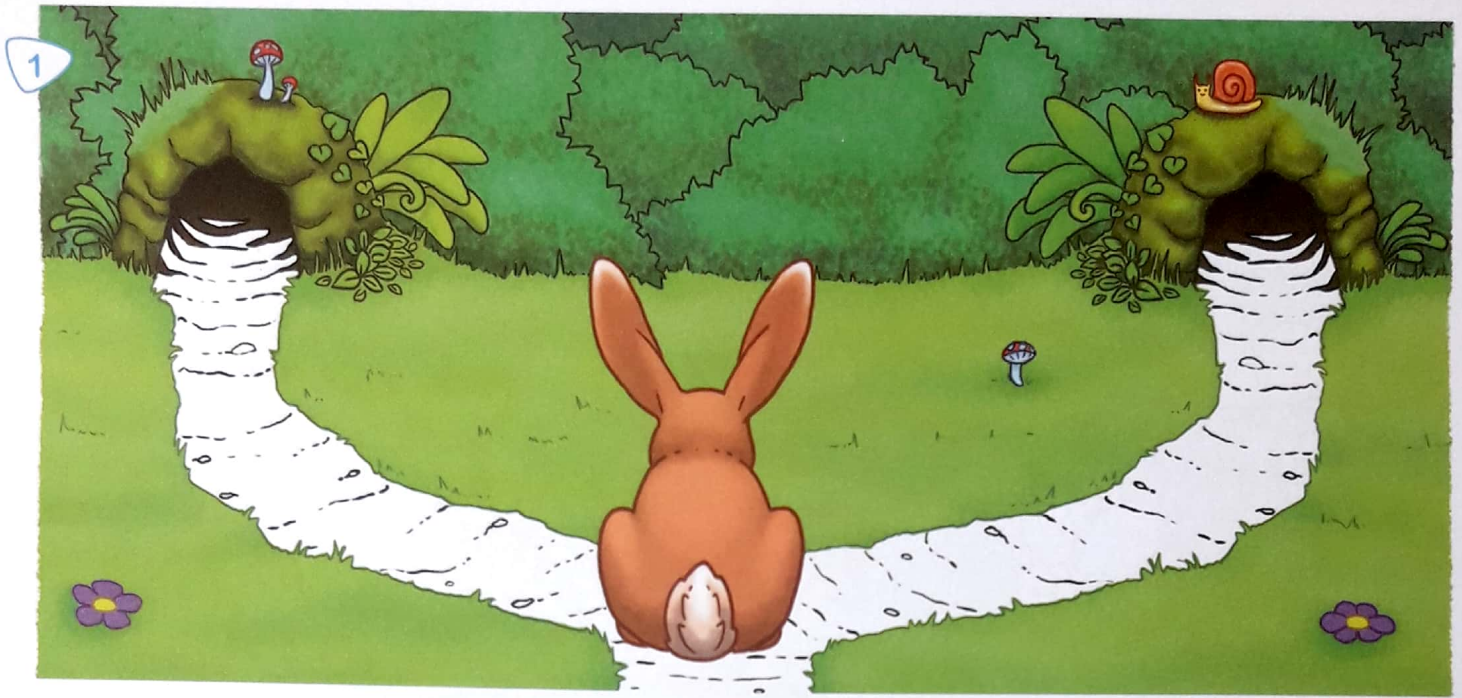


2



Ubicación: izquierda - derecha

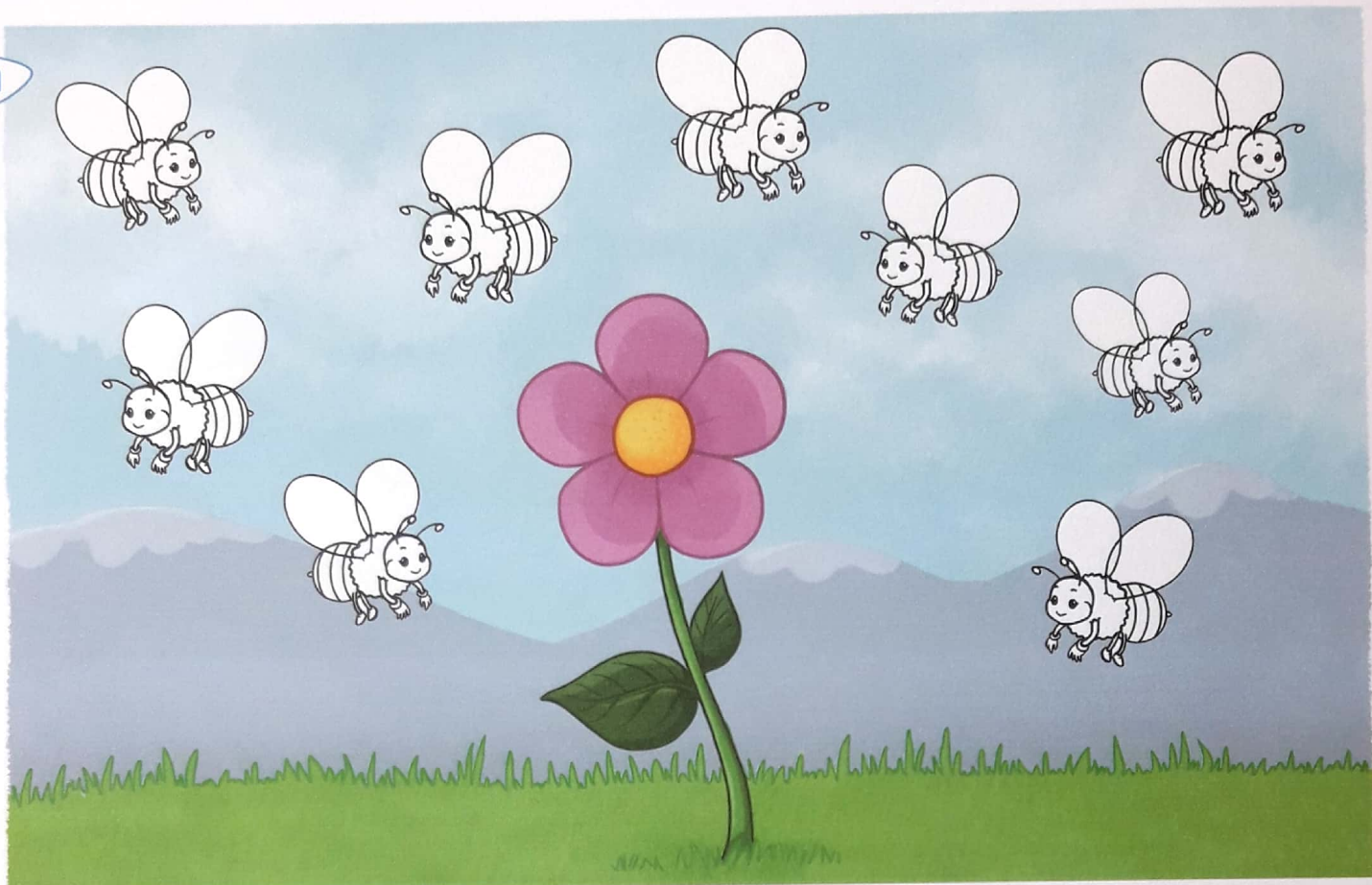
1. Pinta de color azul el lado izquierdo del niño y de color rojo el lado derecho. Dibuja una fruta a la izquierda del niño y a la derecha, lo que tú quieras.
2. Encierra o pinta de color azul los objetos que están a la izquierda de la niña y de color rojo los que están a la derecha. ¿Qué objetos se encuentran al lado izquierdo de la niña?, ¿cuáles se encuentran al lado derecho?



Ubicación: izquierda - derecha

1. Ayuda al conejo a llegar a la madriguera que está a la derecha. Traza el camino.
2. Observa las imágenes y pinta la hoja que está a tu derecha, el hongo que está a tu izquierda y la flor que está a tu derecha.

1



2

¿Cuántas abejas vuelan hacia la izquierda?

¿Cuántas abejas vuelan hacia la derecha?

¿Cuántas hay en total?

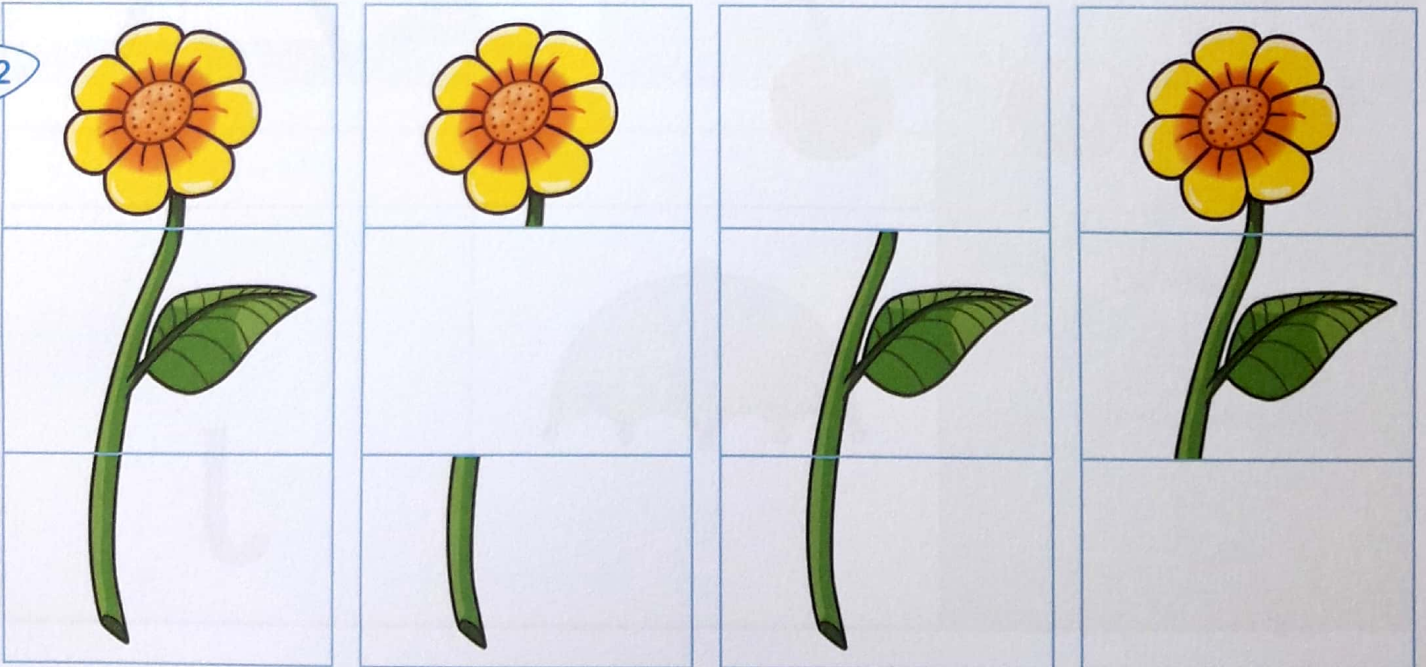
Dirección: izquierda - derecha

1. Pinta de color verde las abejas que vuelan hacia tu derecha y de color naranja las que vuelan hacia tu izquierda.
2. Escucha cada pregunta y escribe la respuesta en el recuadro.

1

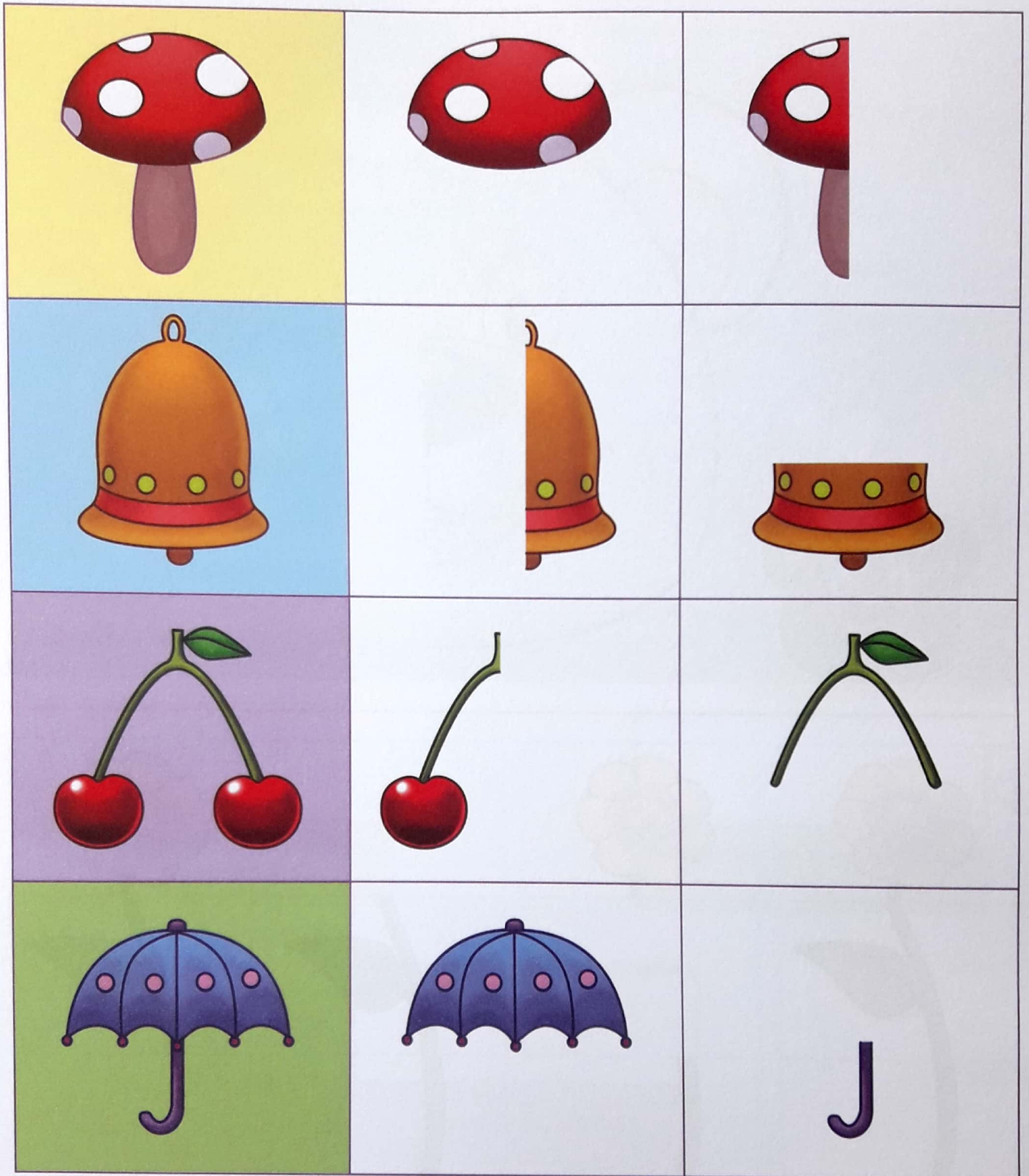


2



Estructuración espacial

- 1. Completa y pinta el dibujo para que quede igual al modelo.
- 2. Completa en cada cuadro las partes que faltan para formar la figura.















Estructuración espacial

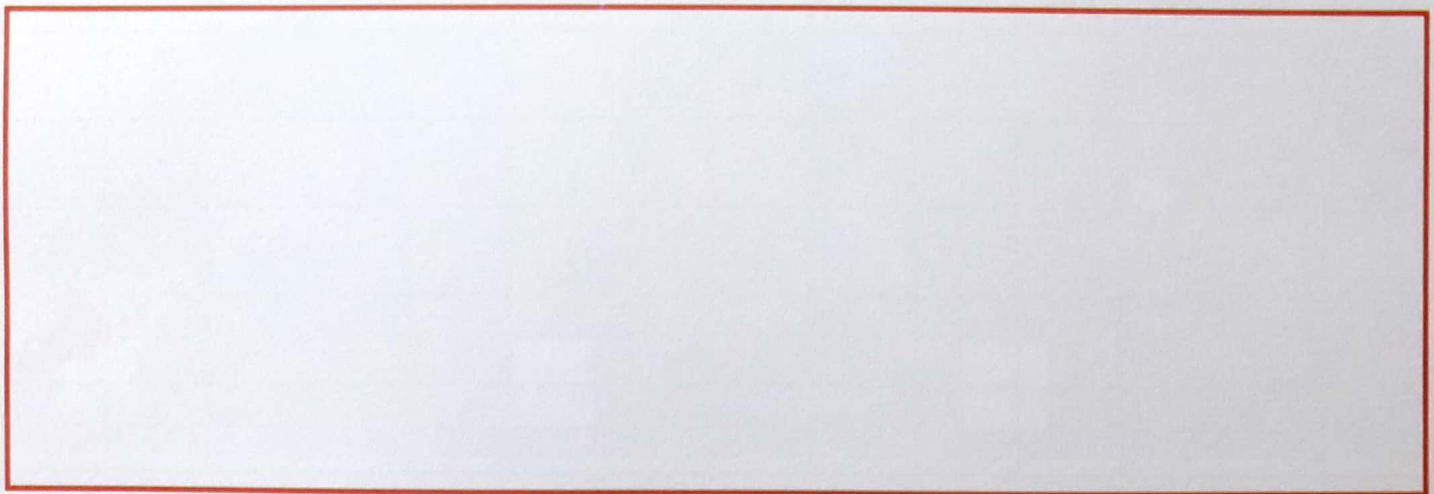
- Observa y responde: ¿Qué hay en el cuadro amarillo? ¿Qué sonido hace el objeto del cuadro celeste? ¿Cuántas cerezas hay en el cuadro lila? ¿Para qué sirve el objeto que está en el cuadro verde?
- Completa, dibujando y pintando, la parte que le falta a cada objeto para que quede igual al modelo.

Resolución de problemas

SIMBOLOGÍA







			
			
			










Resolver problemas de orientación espacial

- Siguiendo las pistas de la tabla verde, descubre los animales que debes encerrar en la tabla morada. Lee la simbología. Ejemplo de lectura: Encierra el animal que está arriba del oso.
- En el recuadro naranja, dibuja los animales que encerraste.




1

2  → 3  ↓ 2  → 2  ↑ 3  → 1  ↓


 →

2

2  → 3  ↓ 3  → 2  ↓ 4  → 3  ↑ 2  ← 3  ↑ 5  → 5  ↓

 →

Dirección: arriba - abajo - izquierda - derecha

1. Ayuda al rey sapo a encontrar su corona, pintando con el color correspondiente la cantidad de cuadros que indica la tabla. Para seguir el camino, observa la dirección de las flechas. Fíjate en el ejemplo.
2. Ayuda a la princesa a llegar hasta donde está su zapato, siguiendo las indicaciones de la tabla.



1



2



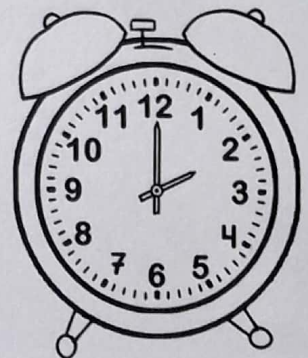
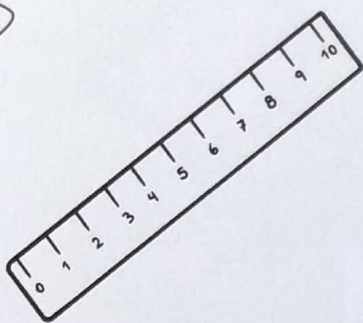
Relaciones temporales: antes y después - secuencias de tres escenas

1. ¿Qué hacen los niños? En cada situación, pinta de color verde el marco de lo que ocurre antes y de color azul el marco de lo que ocurre después.
2. Observa las imágenes, ¿qué hace el niño? Escribe en cada casillero el número que corresponde: el 1 para lo que ocurre primero, el 2 para lo que ocurre después y el 3 para lo que ocurre al final.

1


























2



Duración: poco tiempo - mucho tiempo

1. Encierra con color rojo las actividades que realizas en poco tiempo y con azul las que realizas en mucho tiempo.
2. Pinta el instrumento que te permite medir el tiempo.

	 siempre	 a veces	 nunca
			
			
			
			
			

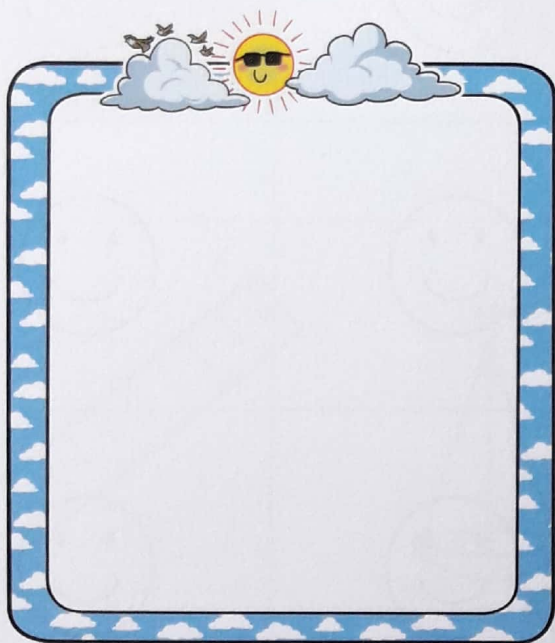
Frecuencia: siempre - a veces - nunca

• Observa la tabla. Pinta las caritas según la frecuencia con la que realizas cada actividad. Utiliza el color de la carita que corresponda.

1

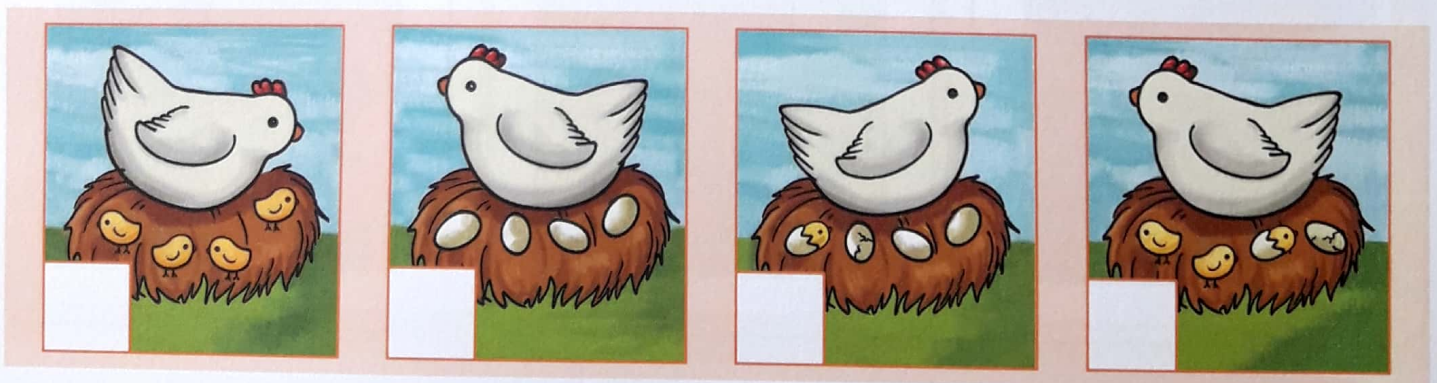
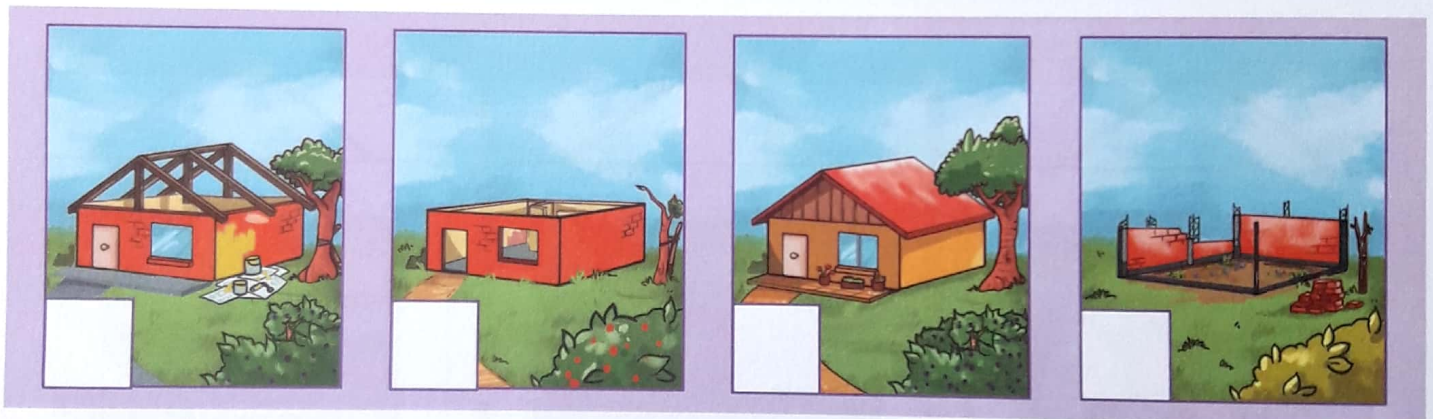


2



Relaciones temporales: día - noche

1. Observa las imágenes e identifica las que corresponden al día y las que corresponden a la noche. Pinta, de color amarillo, las cintas que muestran el día y, de color negro, las cintas que muestran la noche.
2. Dibuja una actividad que realices durante el día y una que realices durante la noche.



Relaciones temporales: secuencias de cuatro escenas

- Enumera del 1 al 4 las imágenes de cada secuencia de acuerdo al orden en que ocurren. Explica en cada caso por qué elegiste ese orden.

12/02/2017

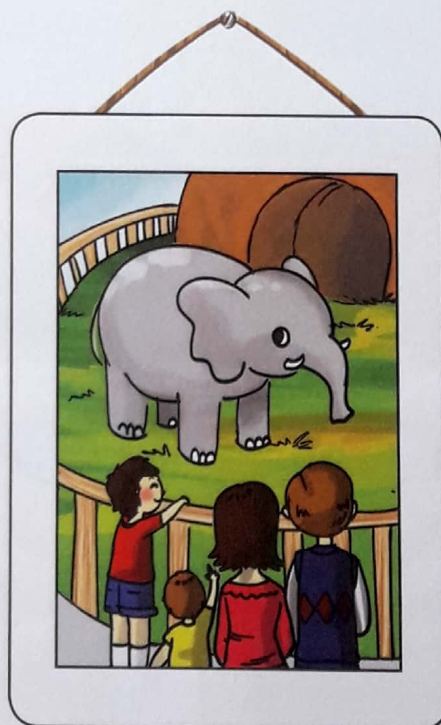
Querido diario:

Ayer lo pasé muy bien con mis padres y mi hermano en el zoológico.

Hoy estamos en la casa de mis abuelitos.

Mi abuelita nos está enseñando a preparar unas ricas galletas de chocolate.

Mañana iremos todos juntos al cine a ver una divertida película.



Relaciones temporales: ayer - hoy - mañana

- Escucha atentamente el texto que escribió Martín en su diario de vida.
- Pinta el marco de cada fotografía según la información entregada en el diario de Martín: de verde lo que ocurrió ayer, de rojo lo que ocurre hoy y de azul lo que ocurrirá mañana.

1




2

AYER	HOY	MAÑANA

Relaciones temporales: ayer - hoy - mañana

1. Recorta las imágenes de la página 39 y pégalas en el cuadro que corresponda.
¿Qué hizo ayer la niña? ¿Qué hace hoy la niña? ¿Qué hará mañana la niña?
2. Dibuja una actividad que hiciste ayer, una que haces hoy y otra que harás mañana.

1 Lunes

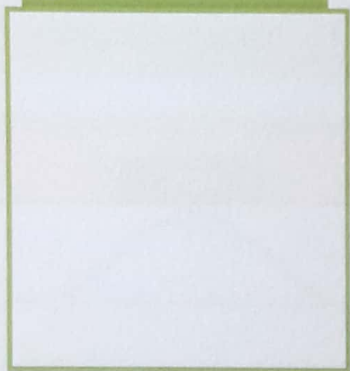


- 1** El día lunes, Vicente fue a la escuela con su mochila azul.
- 2** El martes, regaló una manzana a su compañera Anita.
- 3** El miércoles, hizo un bello dibujo a su profesora.
- 4** El jueves, ayudó a su mamá a cargar las bolsas.
- 5** El viernes, aprendió el número 10.
- 6** El sábado, jugó con su mascota.
- 7** Finalmente el domingo, fue al parque con su hermana.

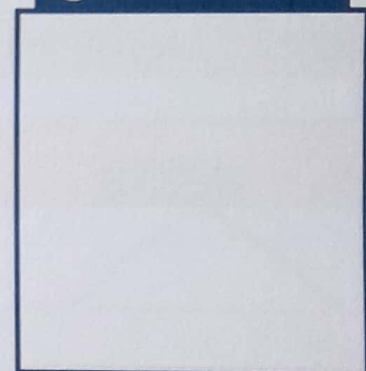
2 Martes



3 Miércoles



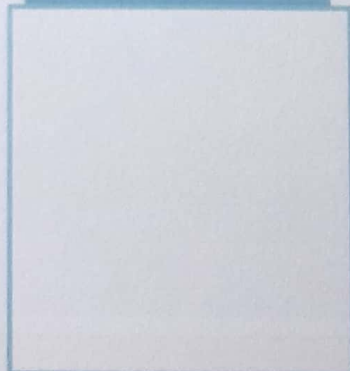
4 Jueves



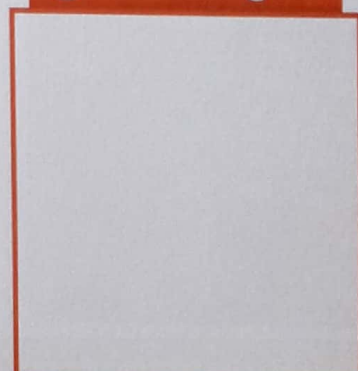
5 Viernes



6 Sábado



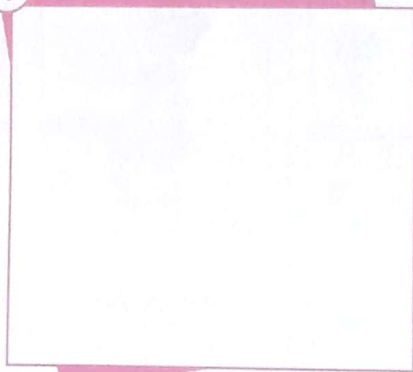
7 Domingo




Relaciones temporales: días de la semana

• Recorta las imágenes de la página 37. Escucha las oraciones y pega las imágenes según el día en que ocurrió cada una de ellas.

1 **Lunes**



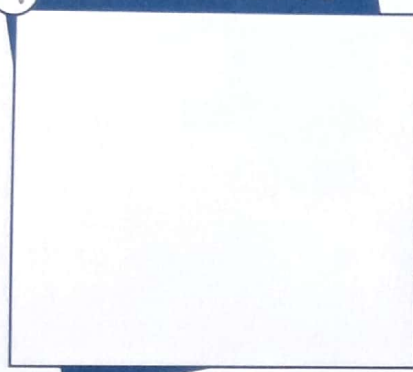
2 **Martes**



3 **Miércoles**



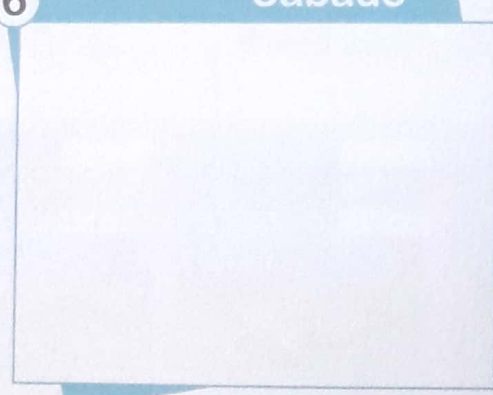
4 **Jueves**



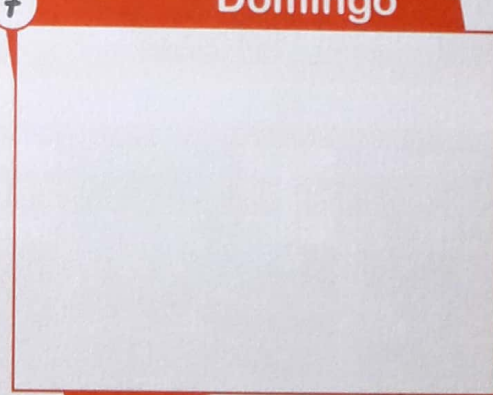
5 **Viernes**



6 **Sábado**

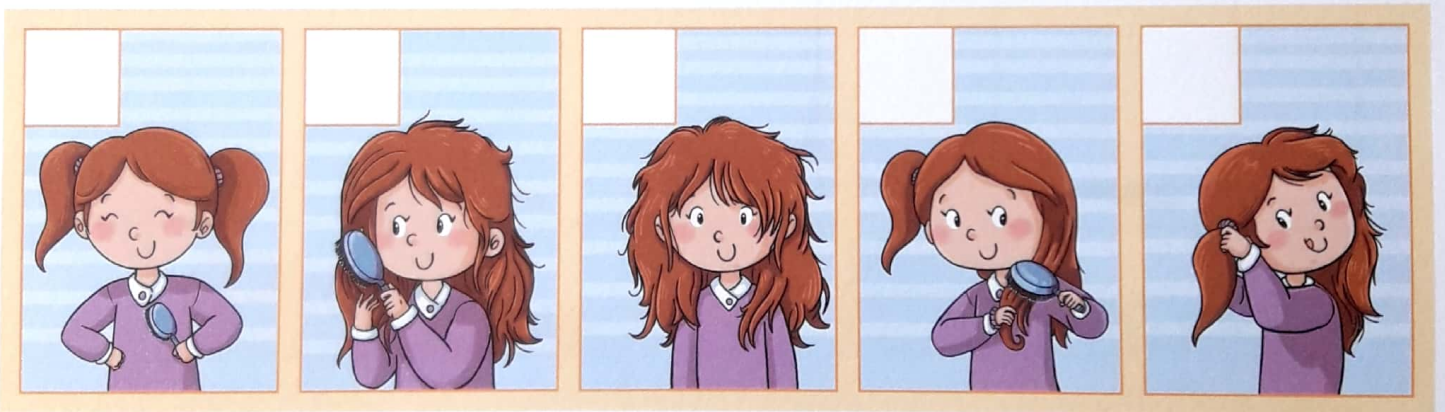
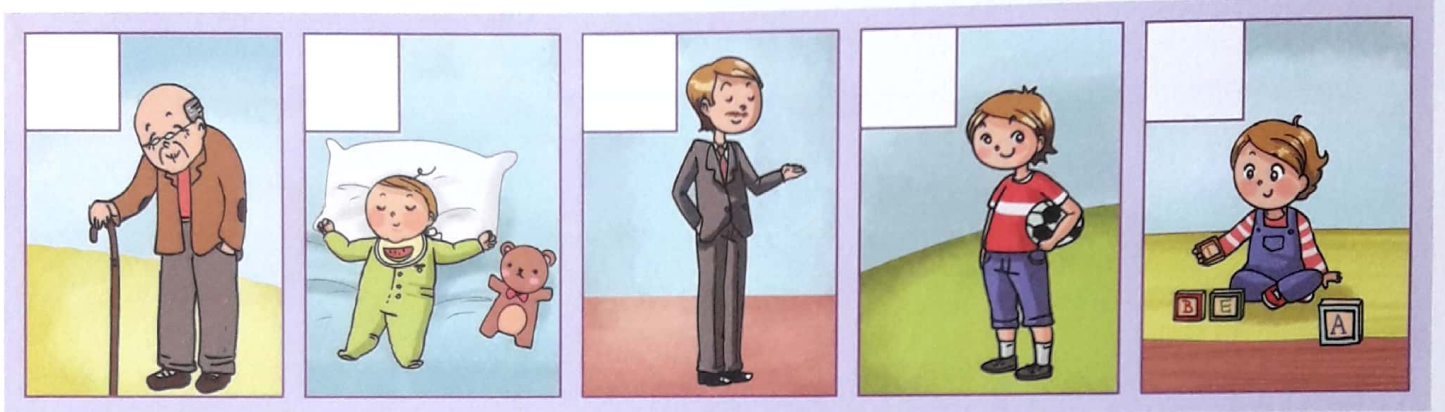


7 **Domingo**



Relaciones temporales: días de la semana

- Nombra los días de la semana.
- Dibuja un útil escolar diferente en el recuadro de cada día de la semana (lunes, martes, miércoles, jueves y viernes).
- Dibuja lo que más te gusta hacer el fin de semana (sábado y domingo).



Relaciones temporales: secuencias de cinco escenas

- Observa y ordena las imágenes de cada secuencia, escribiendo del 1 al 5, de acuerdo al orden en que ocurren. Explica por qué elegiste ese orden para cada secuencia.

ENERO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBRERO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARZO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

ABRIL						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAYO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

JULIO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AGOSTO						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OCTUBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

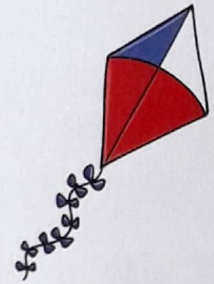
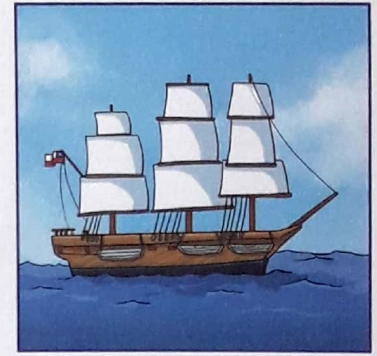
NOVIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Relaciones temporales: meses del año

- Observa los calendarios y escribe el número que corresponde a cada mes del año.
- ¿En qué mes estás de cumpleaños? Dibuja una torta en el calendario que corresponde a tu mes de cumpleaños y luego encierra el día en que naciste.

1

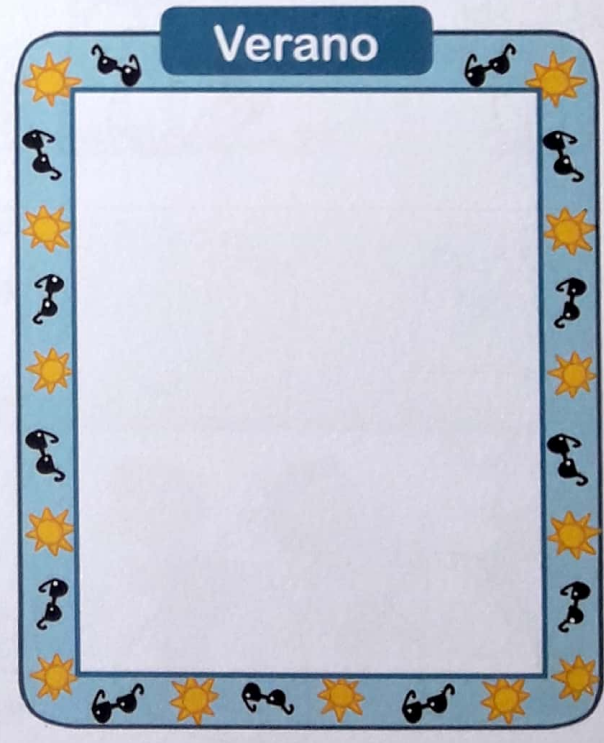
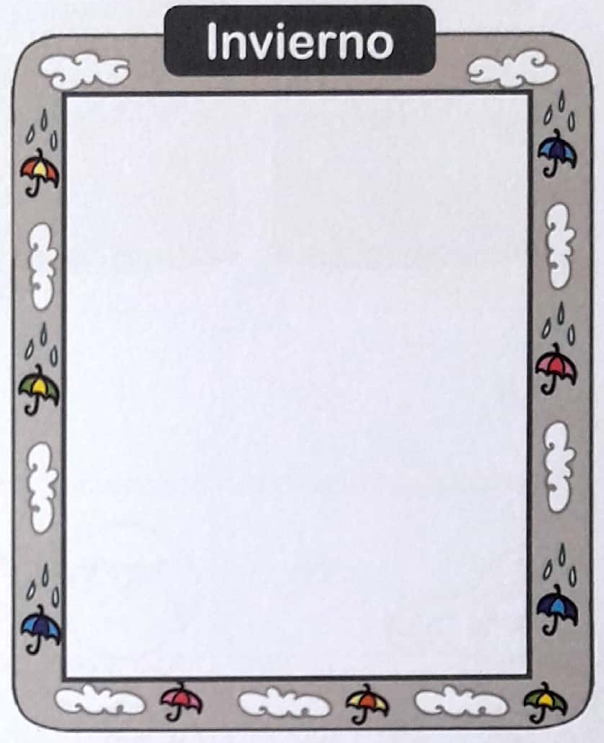
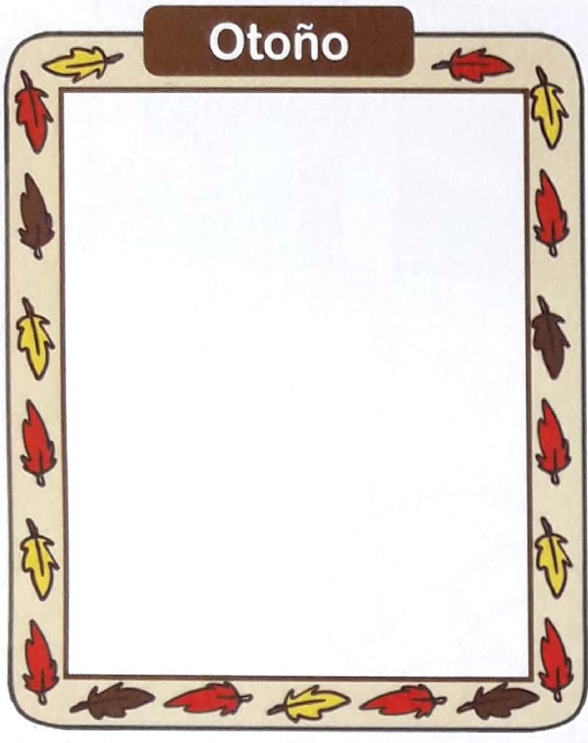


2

A large empty rectangular box for drawing.

Relaciones temporales: meses del año

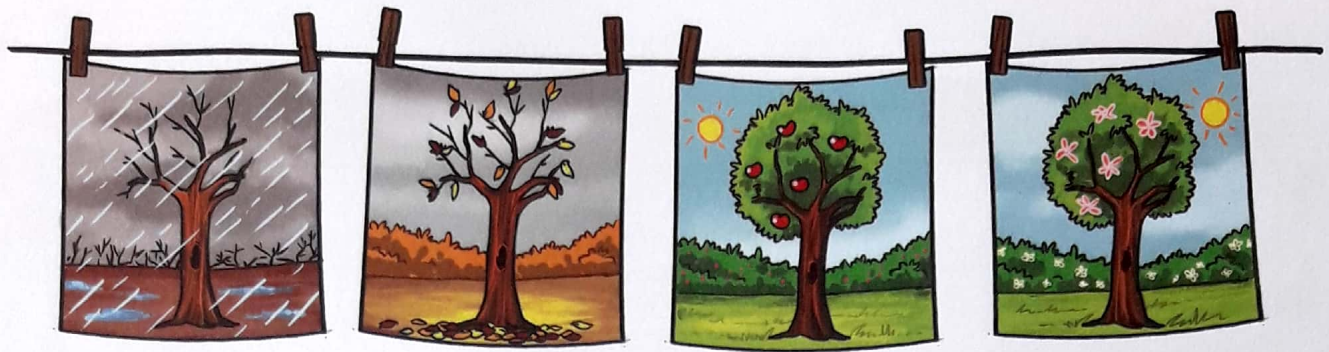
1. Observa las imágenes que están en los recuadros. ¿A qué mes corresponde el árbol de Navidad? ¿A qué mes corresponde la pareja de huasos? ¿A qué mes corresponde la corbeta Esmeralda? Une cada dibujo de abajo con la imagen que corresponda.
2. Realiza un dibujo que represente alguna festividad que a ti te guste. ¿A qué mes pertenece?



Relaciones temporales: estaciones del año

- Observa los marcos, ¿qué estación del año representa cada uno?
- Recorta las imágenes de la página 37 y pega cada una en el marco que corresponda.

1



2

Relaciones temporales: estaciones del año

1. Une a cada niño con la estación del año que corresponda según su vestuario. Pinta a cada niño y niña.
2. Pinta la ropa que usas en verano ☀️ y en invierno ☁️ and encierra lo que usas todo el año 🌧️. Fíjate en las indicaciones de la tabla.

AGOSTO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

María, Óscar y Diego son hermanos y asisten a talleres en su escuela.

- Diego asiste a taller de cocina los días lunes.
- María asiste a taller de arte los días jueves.
- Óscar asiste a taller de karate los días viernes.



Resolver problemas de orientación temporal

- Observa el calendario del mes de agosto. Nombra los días de la semana y el color que tiene cada uno. ¿Cuál es el primer día del mes?, píntalo con su color. ¿Cuál es el último día del mes?, píntalo con su color.
- Busca los stickers de la página 161. Pega los pinceles, los kimonos y los gorros en los días que los niños tienen taller. ¿Qué niño asistió más días a su taller durante el mes?, enciérralo.



2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

Secuencias temporales de seis escenas

- Recorta las imágenes de la página 39. Luego, ordena las imágenes y pégalas para completar las secuencias.
 - ¿Qué regalo recibió Arturo?
 - ¿Cuántas flores crecieron?





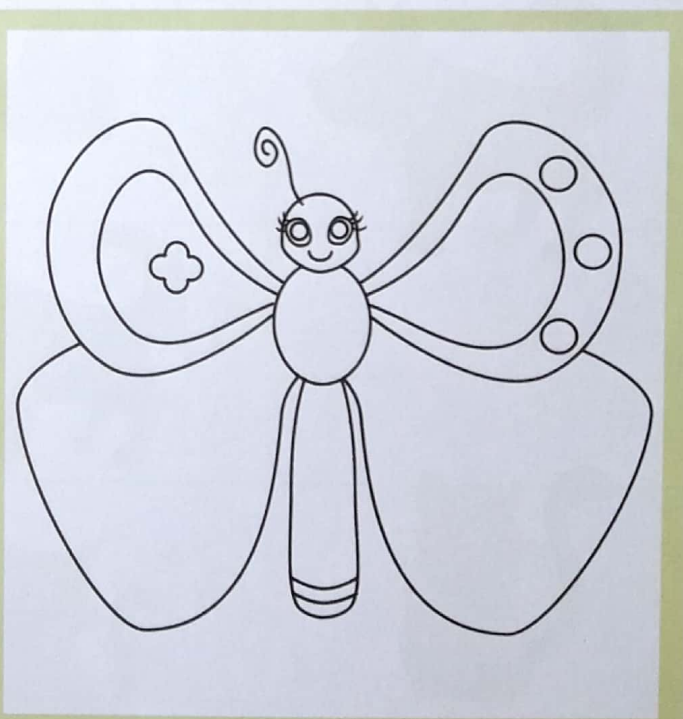
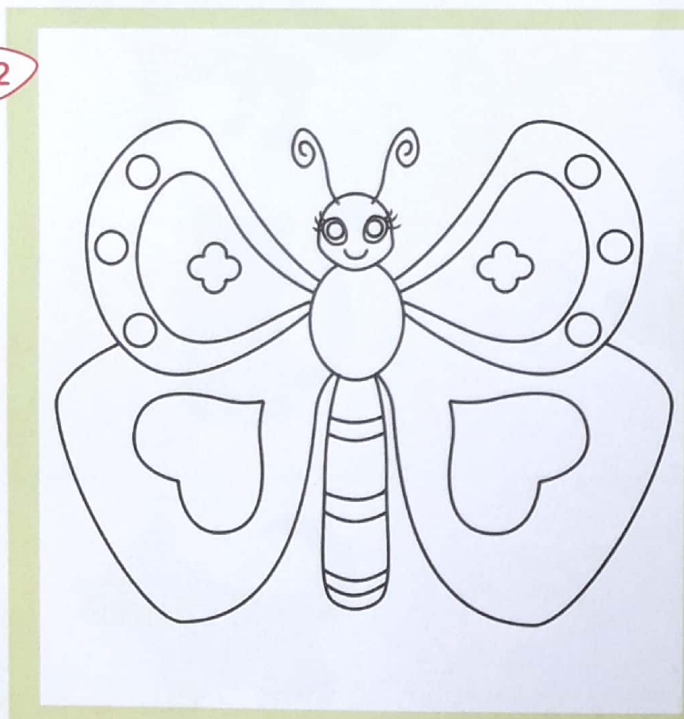


____ / ____ / ____

1



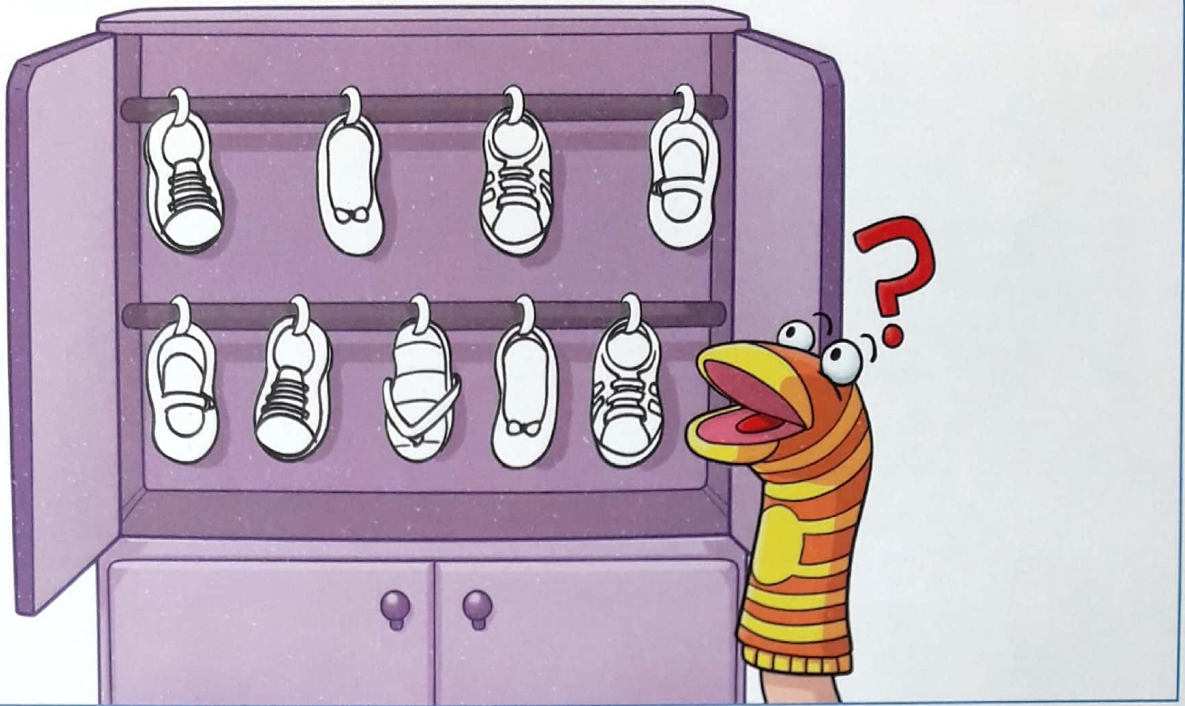
2



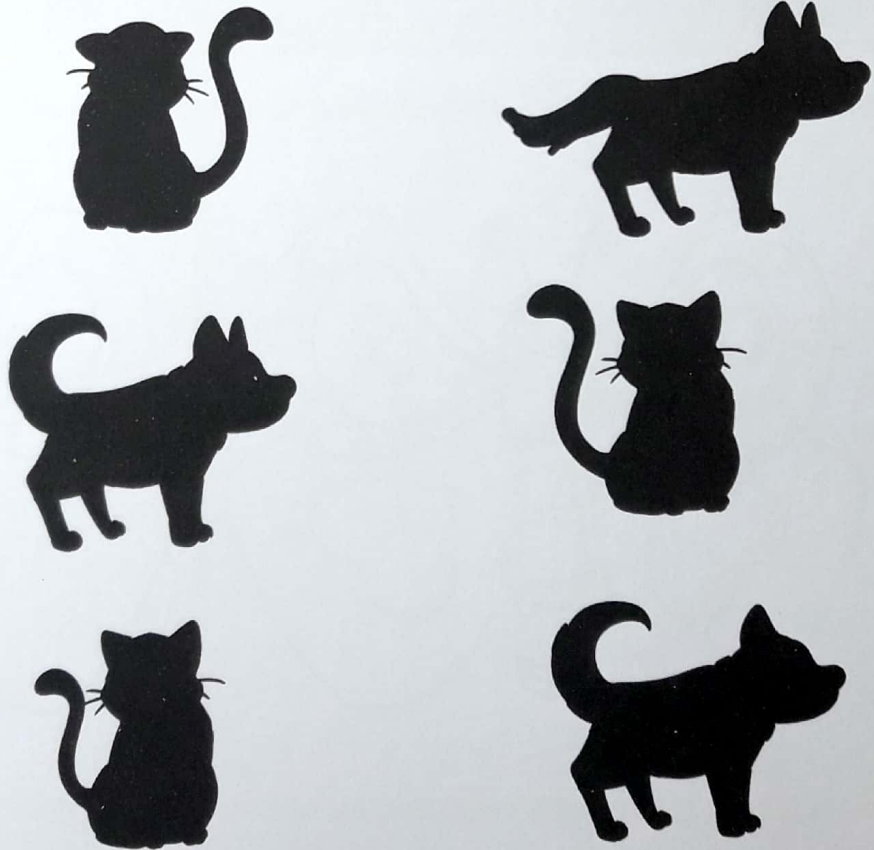
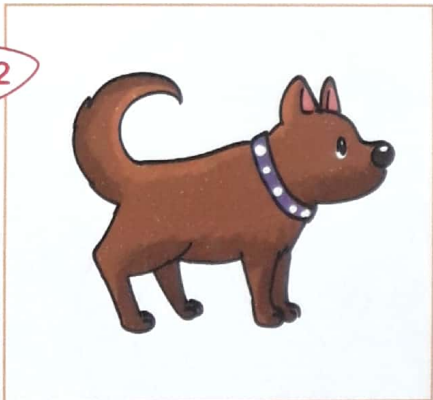
Semejanzas y diferencias

1. Observa atentamente ambas imágenes. En la segunda imagen encierra las 6 diferencias.
2. Dibuja lo que falta en la segunda mariposa para que quede igual a la primera. Pinta las dos mariposas de diferentes colores.

1

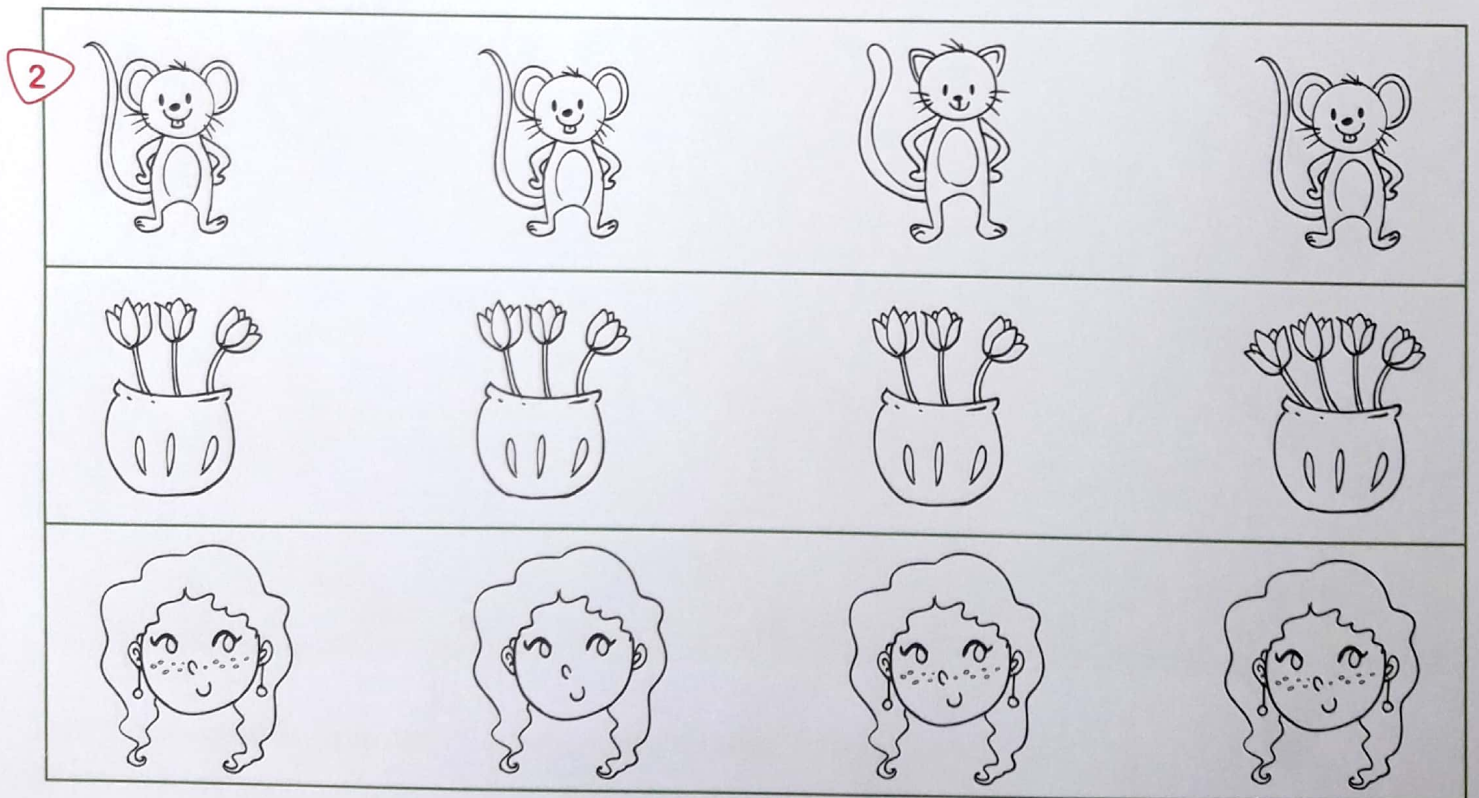
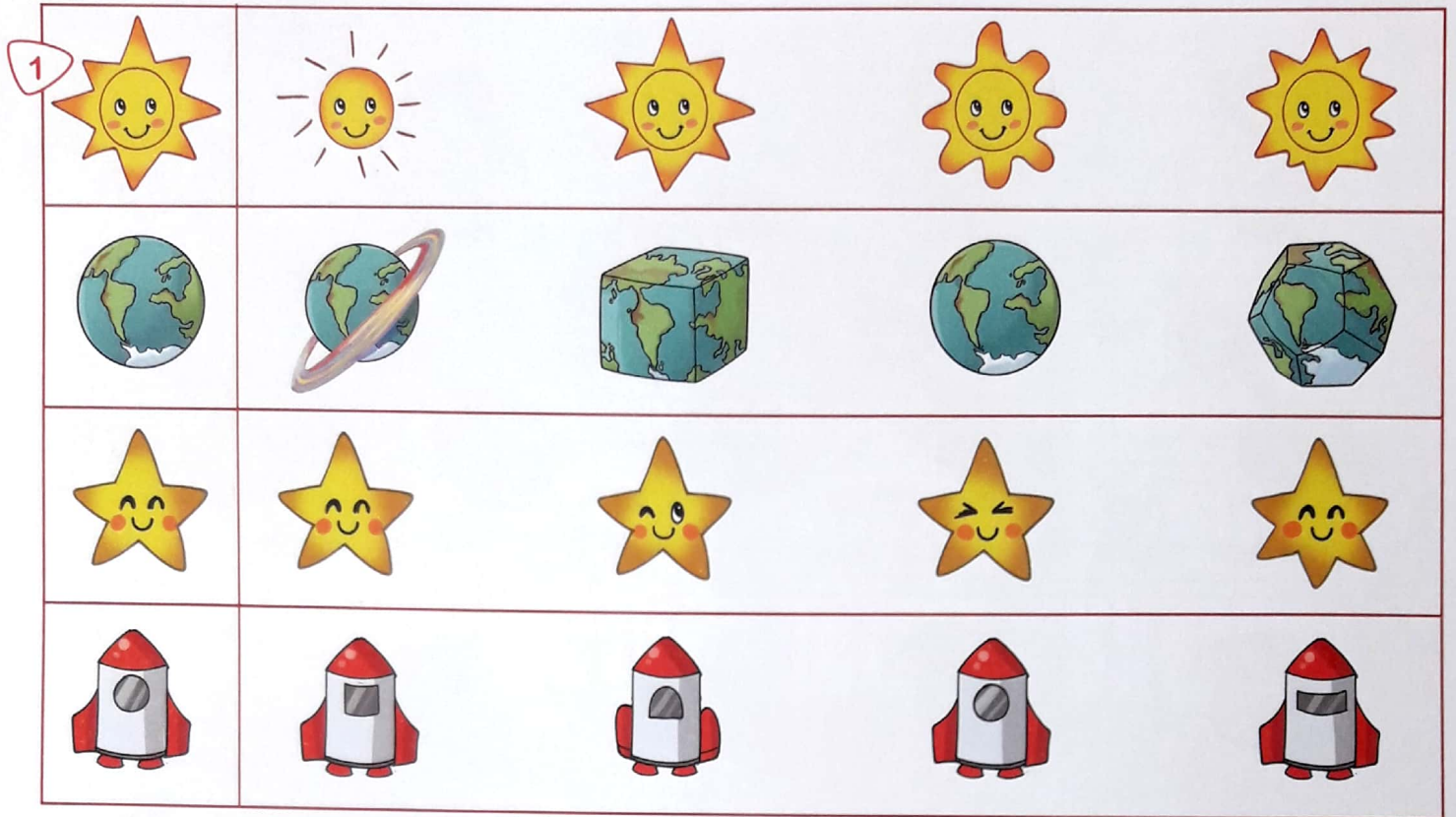


2



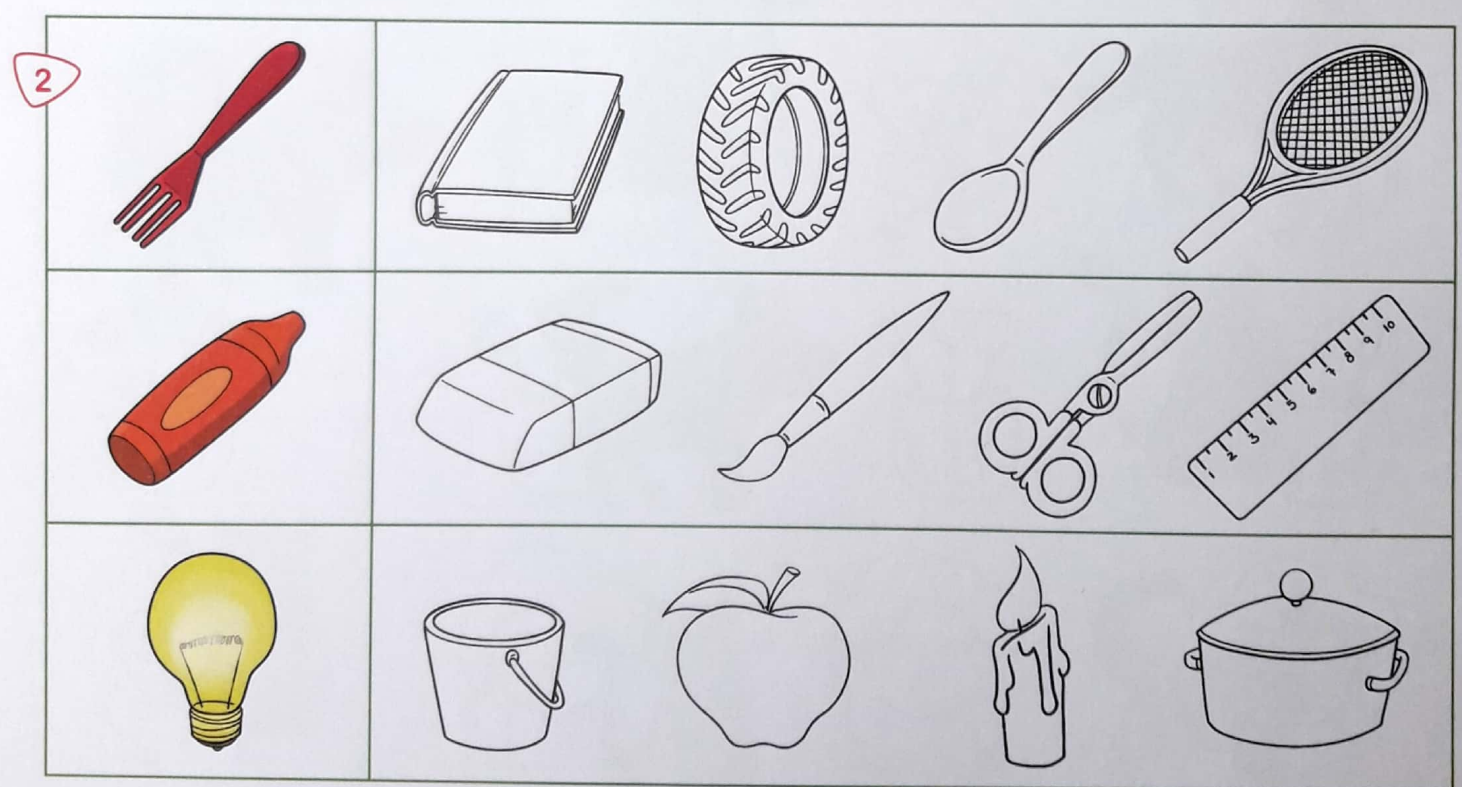
Semejanzas y diferencias

1. Pinta del mismo color los zapatos que son iguales y encierra el zapato que no tiene pareja.
2. Une a cada animal con su sombra.



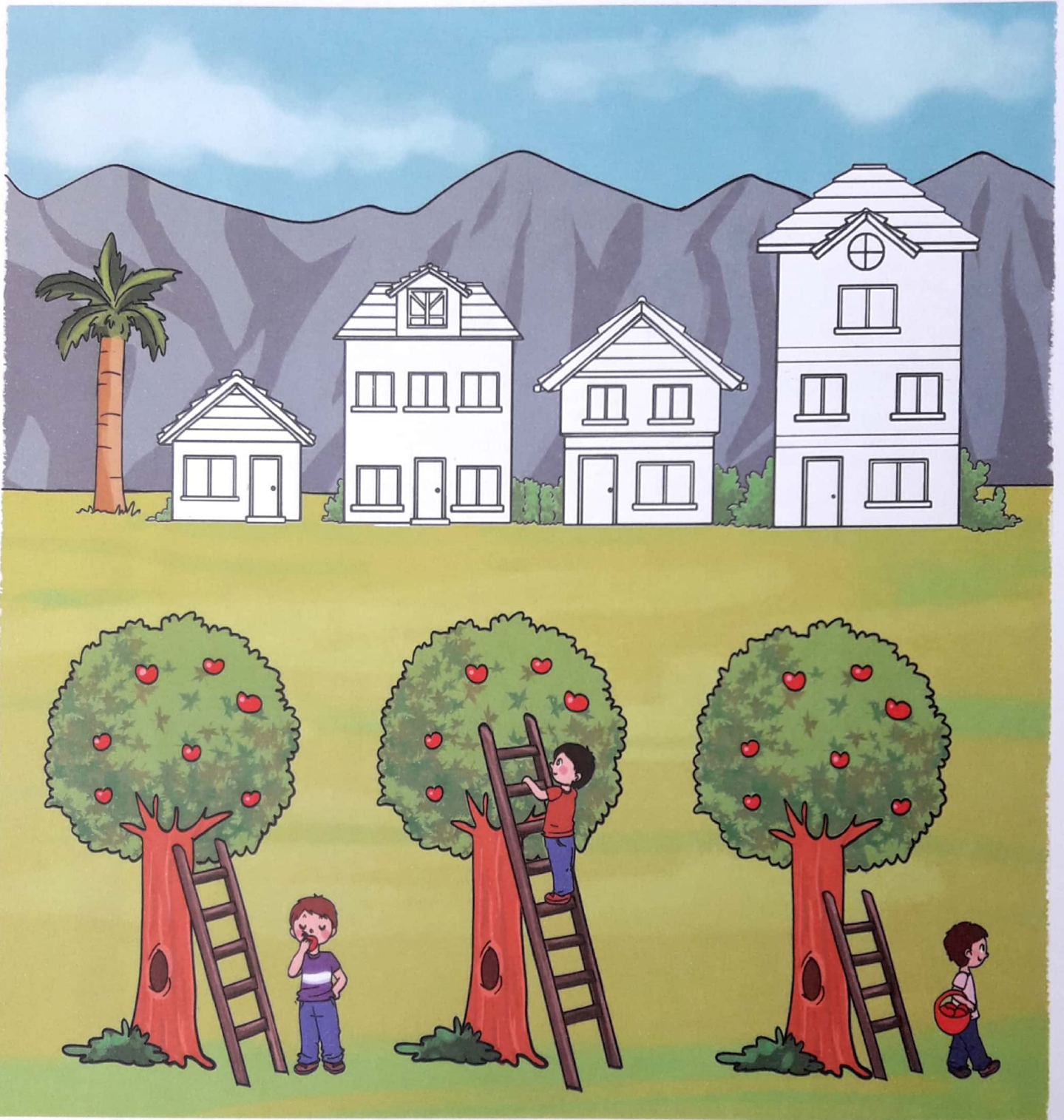
Igual - distinto

1. Encierra en cada riel el dibujo que es **igual** al modelo.
2. Pinta en cada riel el dibujo que es **distinto** a los demás.



Atributos: color - uso

1. En cada fila, señala el color de los objetos y encierra el que tiene el mismo color que el modelo.
2. Observa las imágenes a color y responde: ¿para qué se utiliza el tenedor?, ¿para qué se utiliza el lápiz de cera?, ¿para qué se utiliza la ampollita? Pinta en cada riel, el objeto que tiene el mismo uso que el modelo.









Atributos: grande - pequeño; más - menos; largo - corto

Observa la imagen:

- Pinta de color rosado la casa más grande y de color azul la más pequeña.
- Encierra la casa que tiene más ventanas.
- Encierra con color rojo la escalera más larga y con color azul la más corta.
- Tacha el árbol que tiene menos manzanas.

1



 Grande	
 Mediano	
 Pequeño	

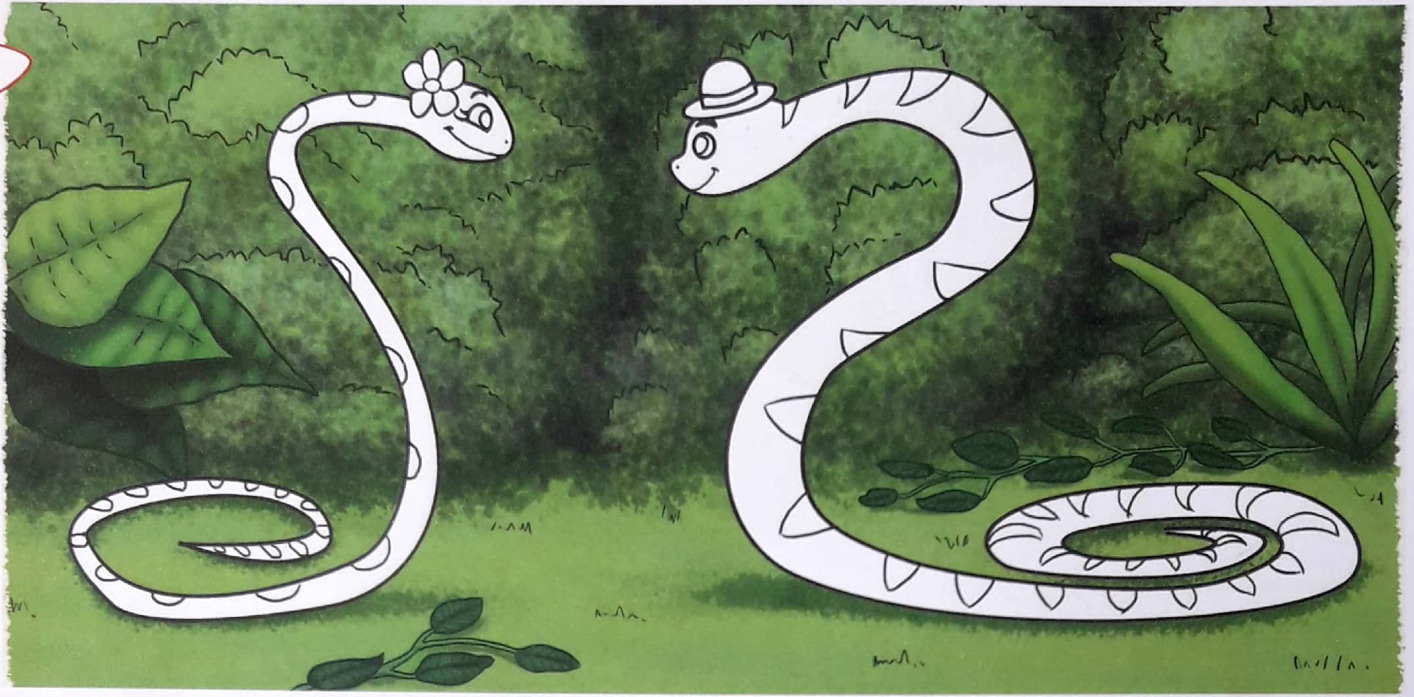
2



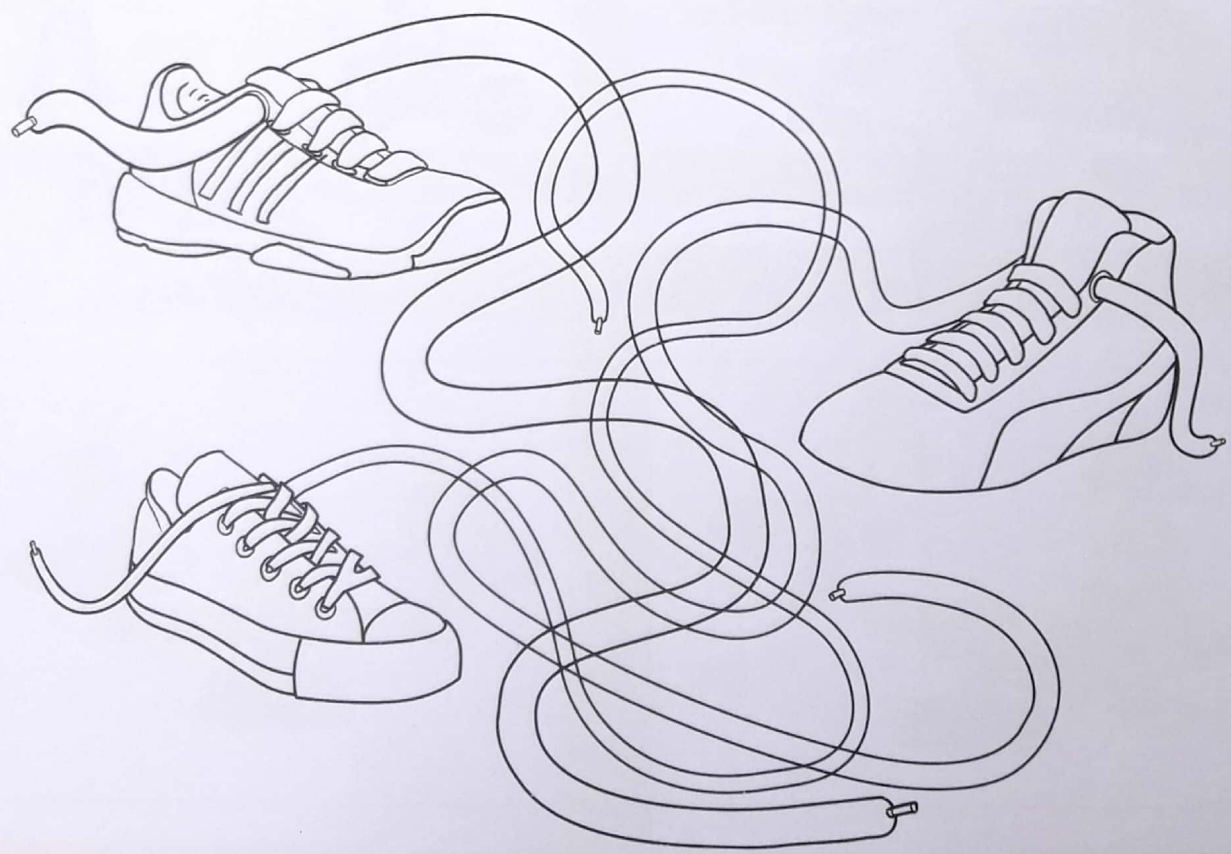
Atributos: alto - bajo; grande - mediano - pequeño

1. Pinta las nubes según las indicaciones de la tabla.
2. Observa el patio de la escuela:
 - Pinta de color amarillo la ropa del niño más bajo de cada grupo.
 - Pinta de color verde la ropa del niño más alto de ambos grupos.
 - Encierra el cono con rayas blancas más grande de todos.

1



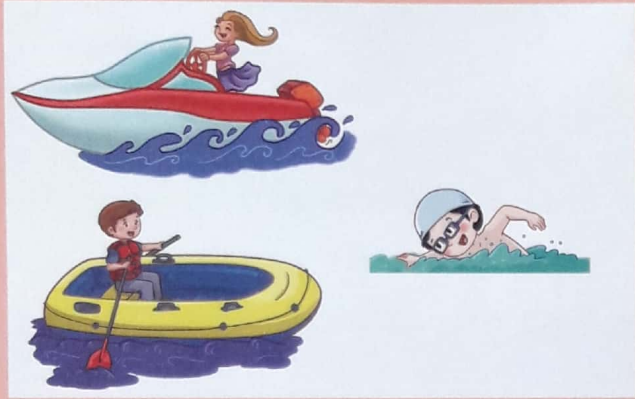
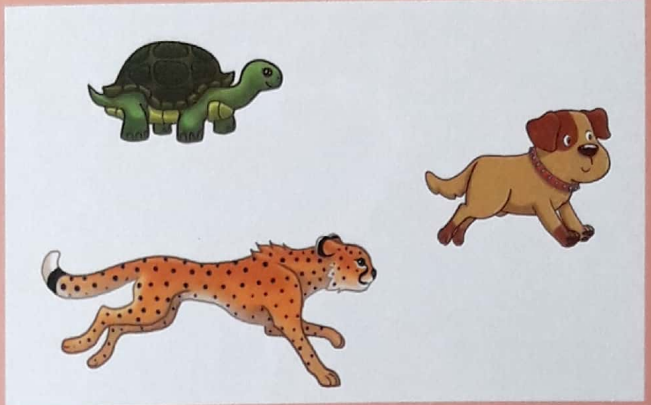
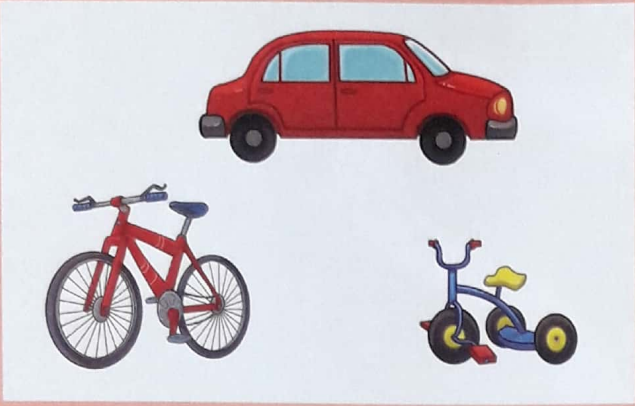
2



Atributos: grueso - delgado

1. Pinta la serpiente más gruesa.
2. Pinta de color azul el cordón más grueso y de color rojo el cordón más delgado. Pinta las zapatillas del mismo color que el cordón.

1



2

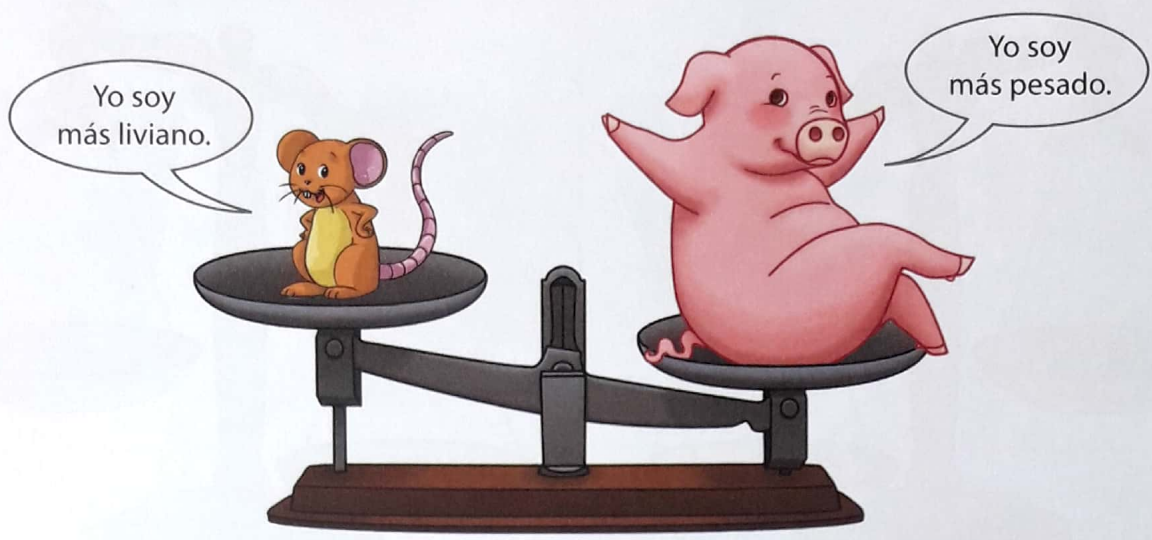
Rápido

Lento

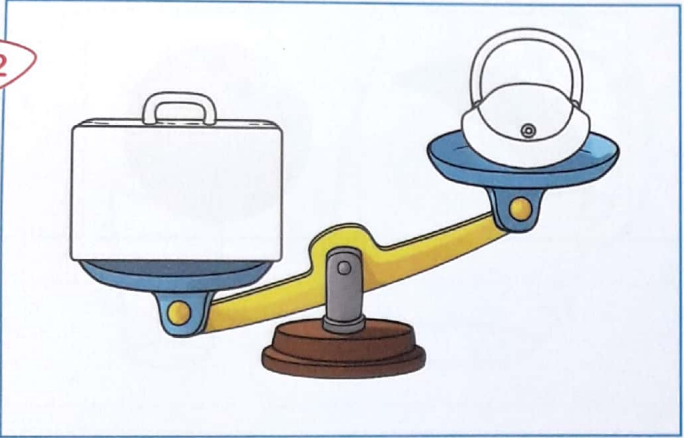
Atributos: rápido - lento

1. Compara los dibujos de cada cuadro y encierra el que se desplaza más rápido en cada caso.
2. Dibuja en el recuadro verde un objeto o animal que sea rápido y en el recuadro amarillo uno que sea lento.

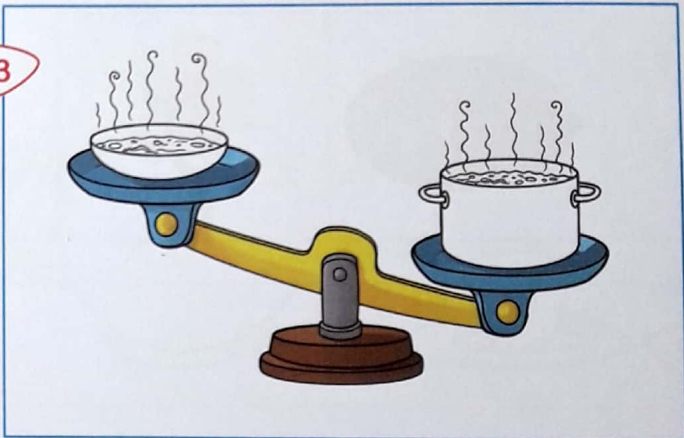
1



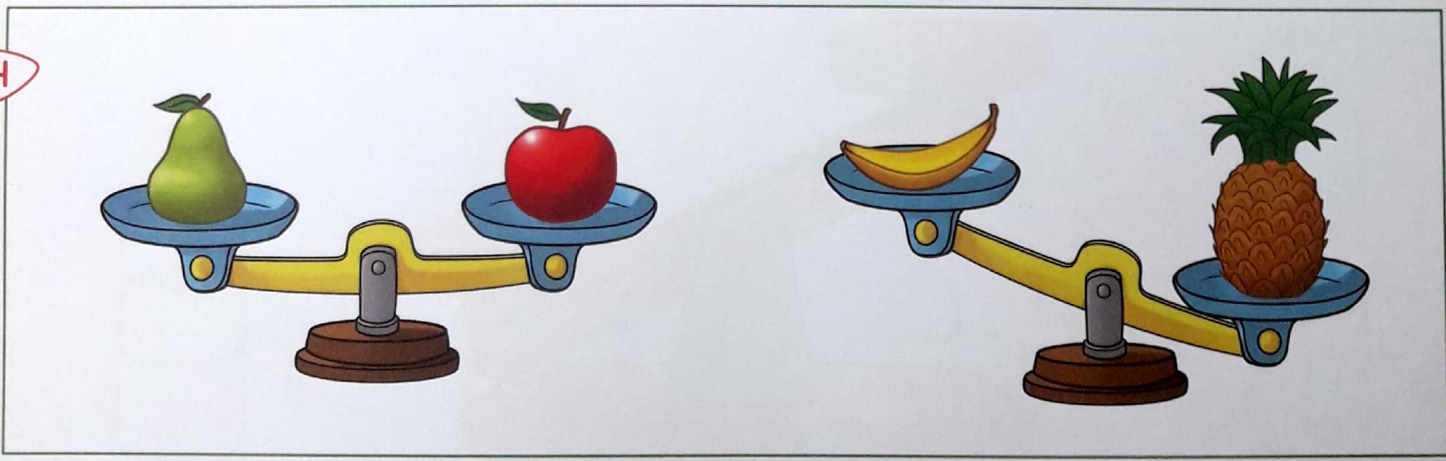
2



3



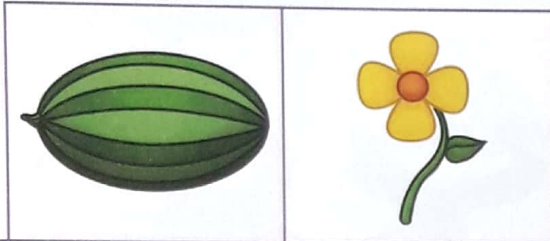
4



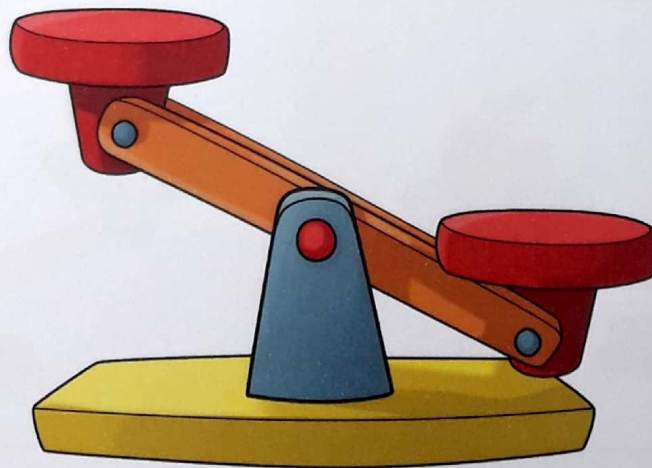
Atributos: pesado - liviano

1. Observa la balanza. ¿Quién pesa más?, ¿quién pesa menos?, ¿cómo lo sabes?
2. Pinta el objeto más pesado.
3. Pinta el objeto más liviano.
4. Encierra la balanza que indica que ambas frutas pesan lo mismo.

1

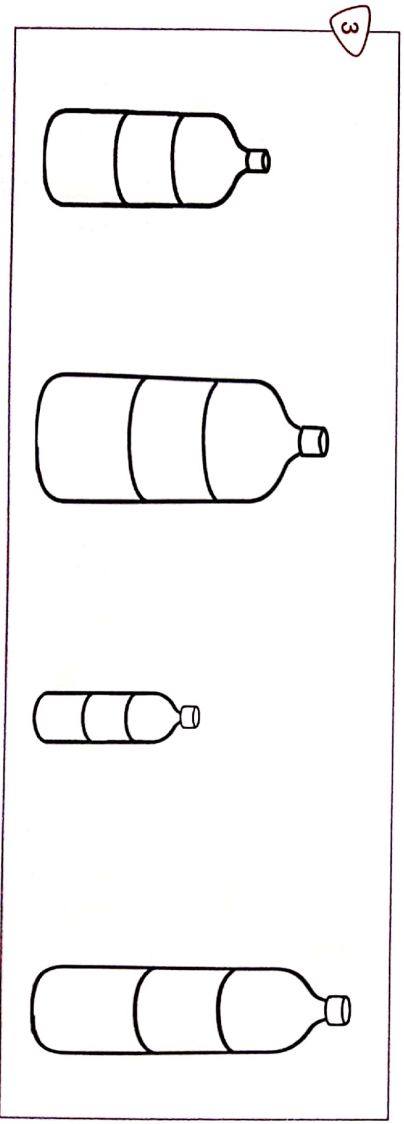
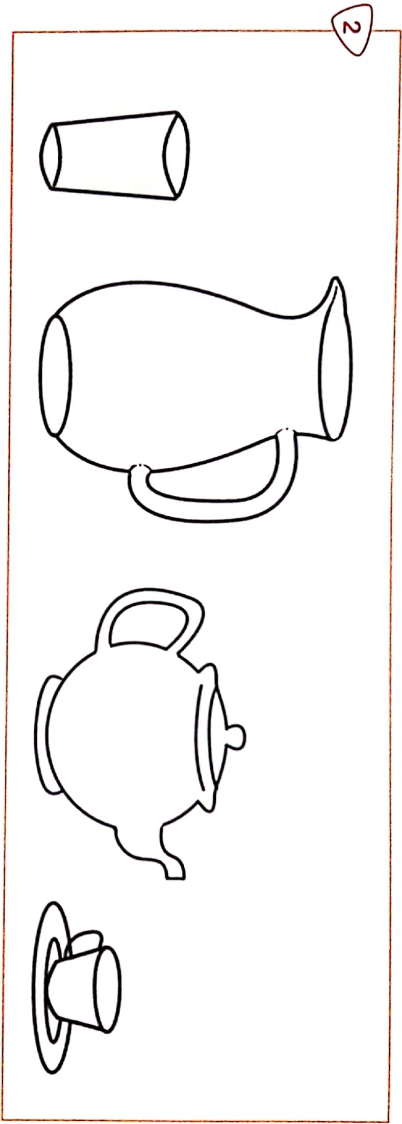
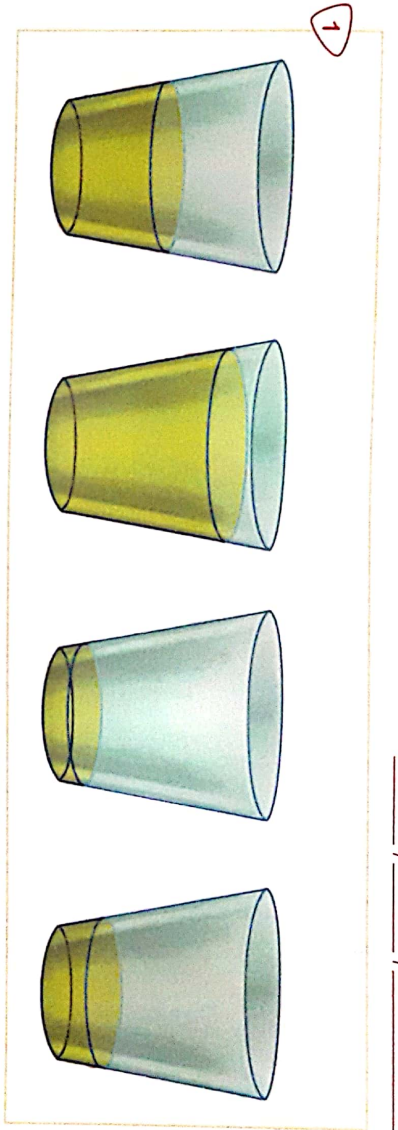


2



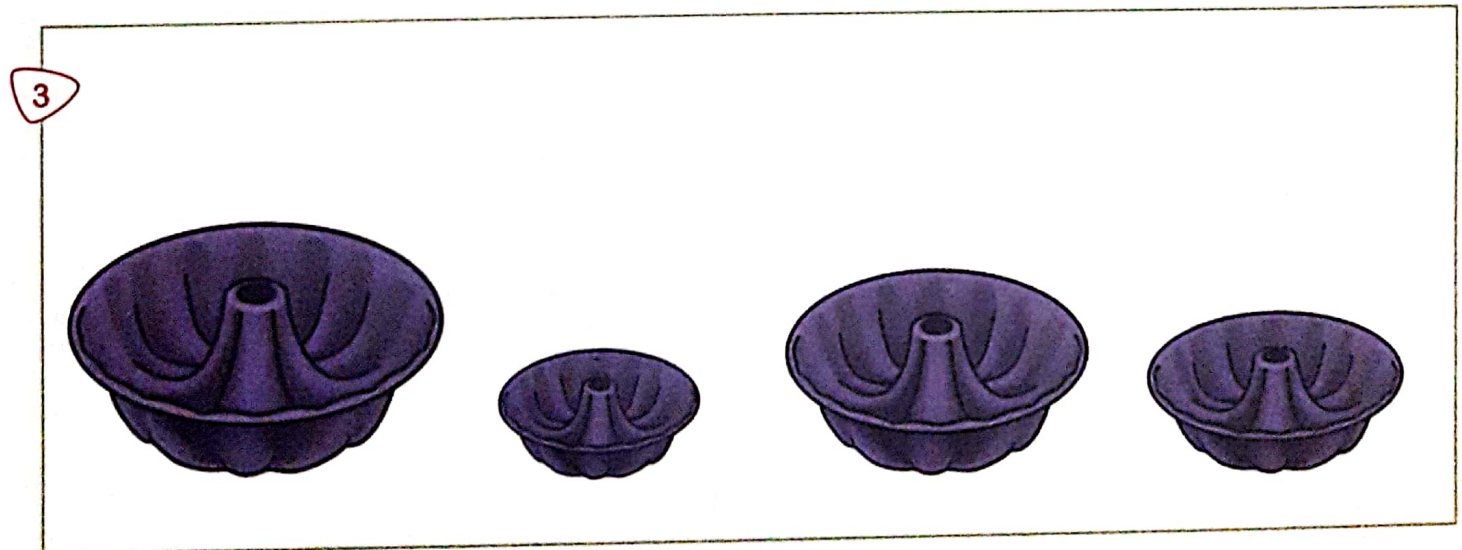
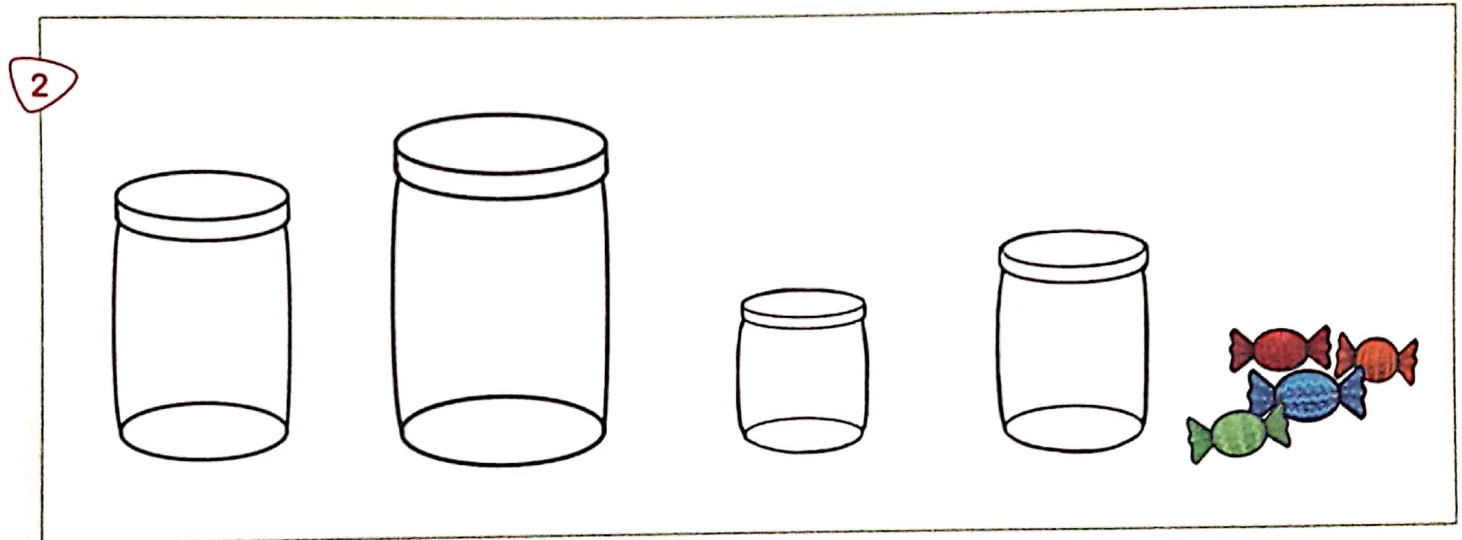
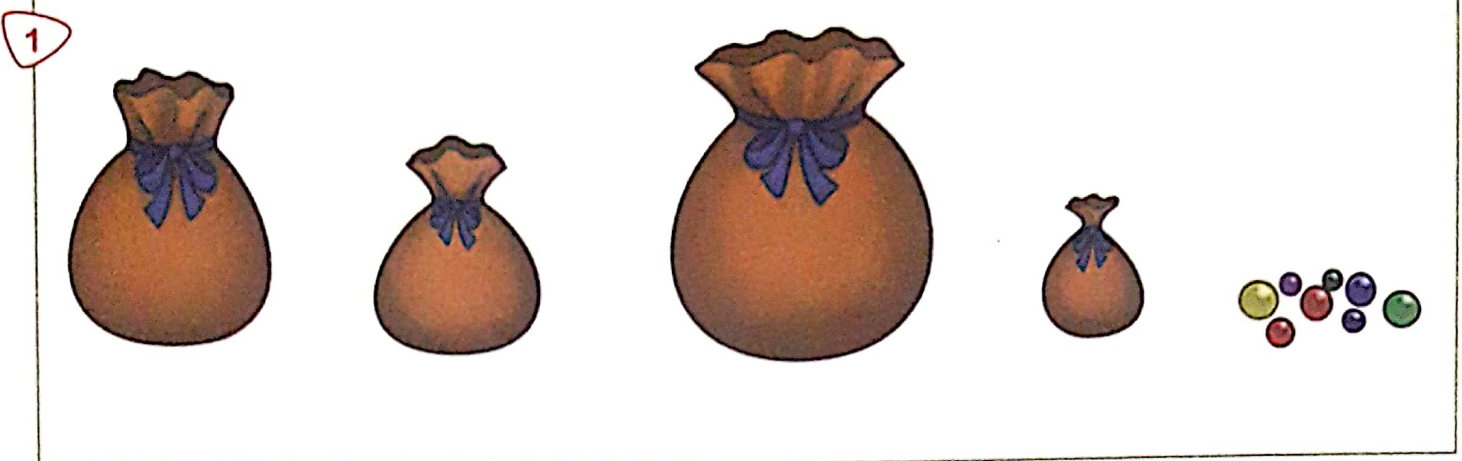
Atributos: pesado - liviano

1. Dibuja en el platillo de cada balanza el objeto que corresponda, según su peso.
2. Saca los stickers de la página 161. Pega las imágenes en la parte de la balanza donde corresponda, según su peso. ¿Qué elemento es más pesado? ¿Qué elemento es más liviano?



Atributos: capacidad para contener

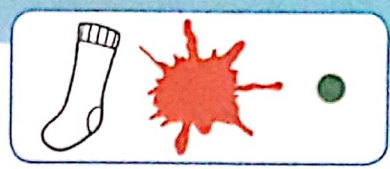
1. Marca con una X el vaso que contiene más jugo.
2. Pinta el recipiente que puede contener más agua.
3. Pinta la botella que puede contener menos líquido.



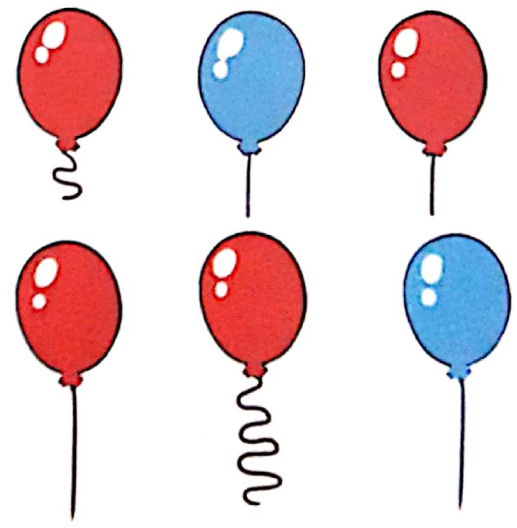
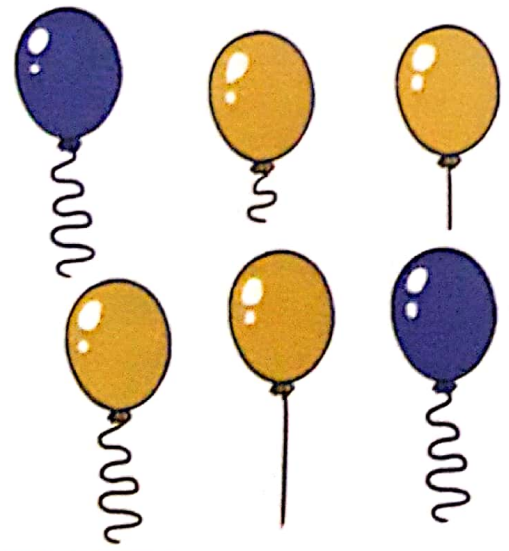
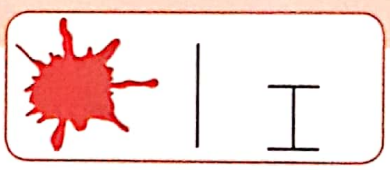
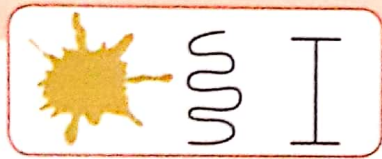
Atributos: capacidad para contener

1. Marca con una X la bolsa que puede contener menos bolitas.
2. Pinta el frasco que puede guardar más dulces.
3. Encierra el molde que puede contener el queque más grande.

1

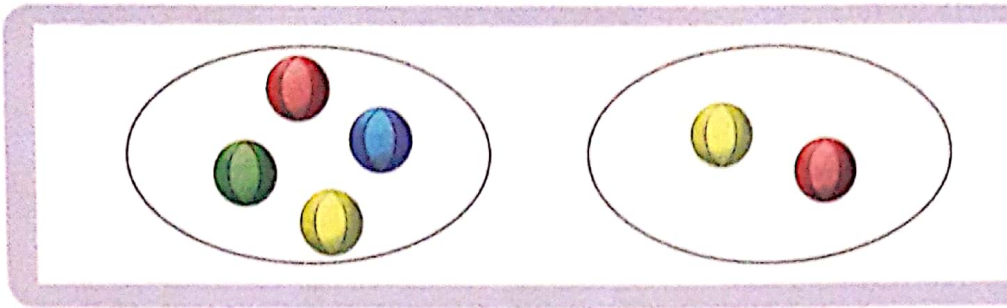




2



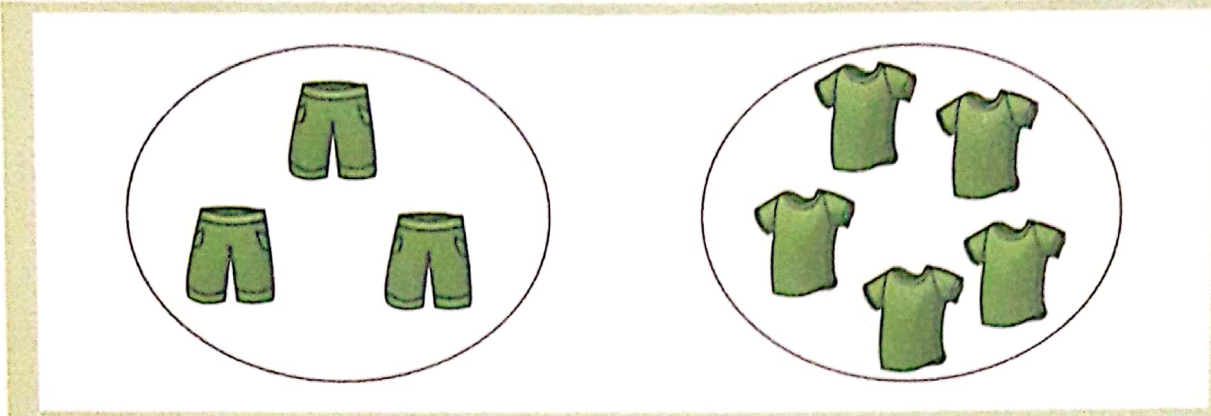
Atributos: color - forma - longitud



1. Encierra los calcetines que cumplan con los atributos que aparecen en la tabla.
2. Encierra los globos que cumplan con los atributos que aparecen en la tabla.

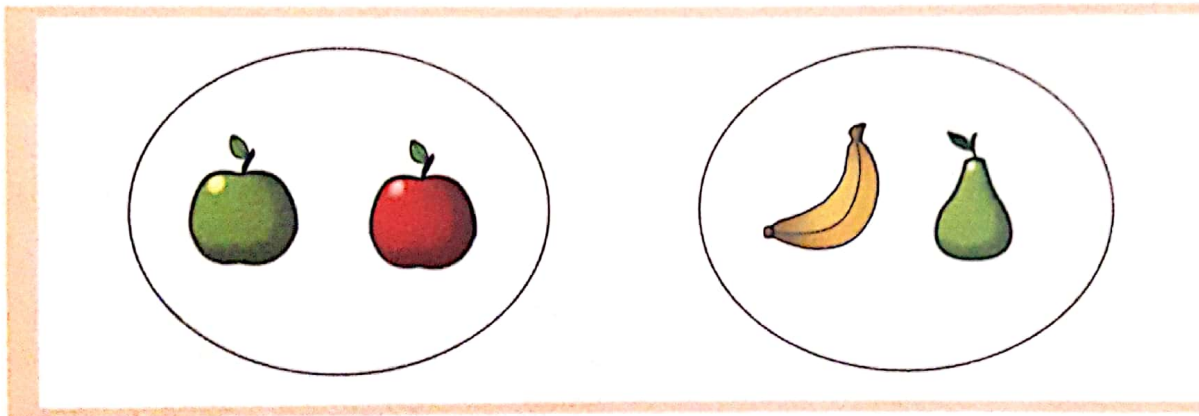




Atributos	
	
	
3	

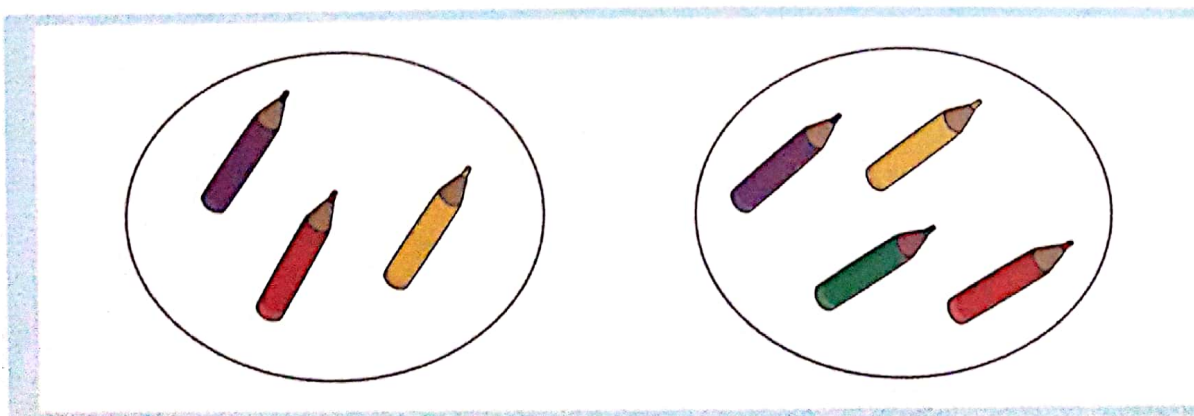
- Elemento
- Color
- Cantidad





Atributos	
	
	
4	



Atributos	
	
	
2	



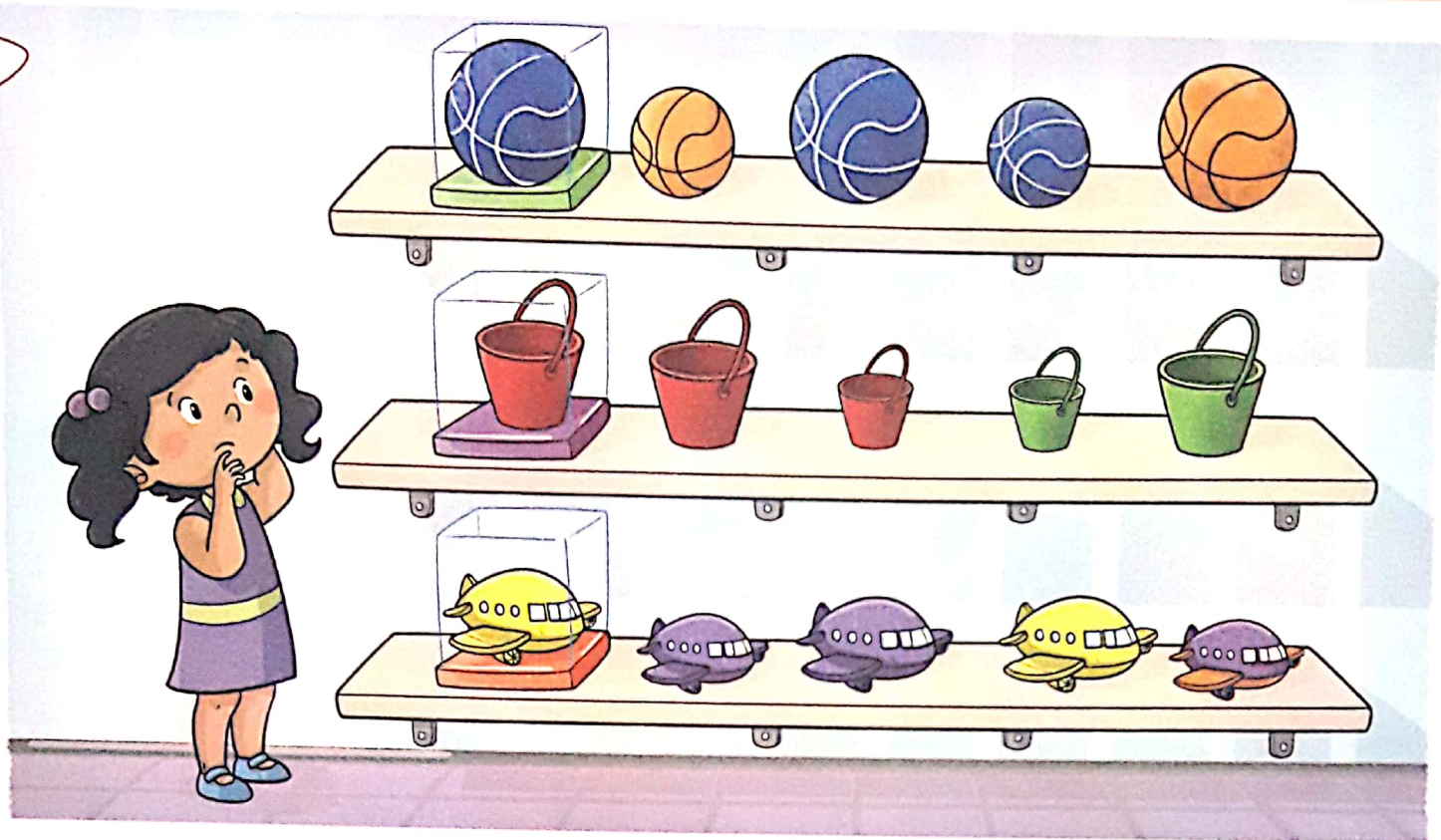
Atributos	
	
	
3	

Atributos: elemento - color - cantidad

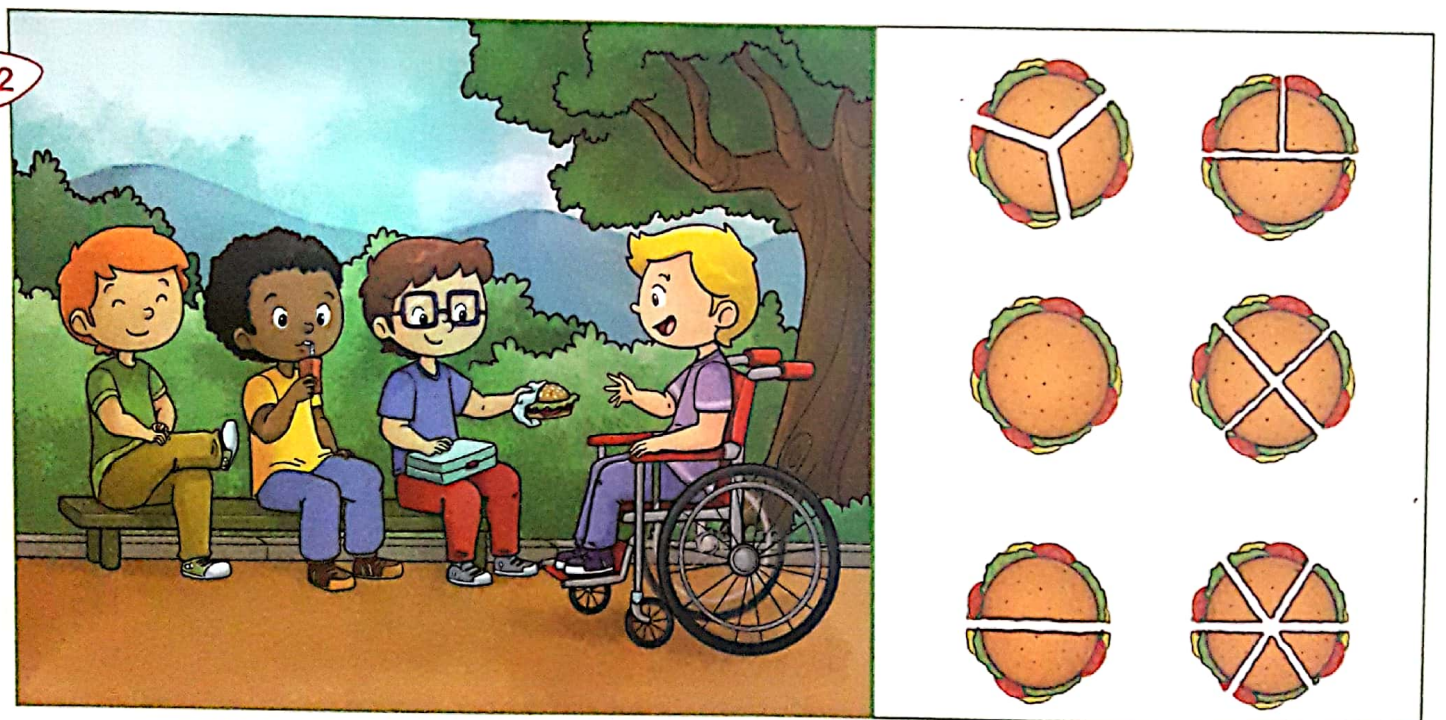
• Encierra en la tabla de atributos lo que tienen en común los objetos agrupados en cada recuadro. Fíjate en el ejemplo, ¿qué tienen en común los dos grupos: el elemento, el color o la cantidad?

Resolución de problemas

1



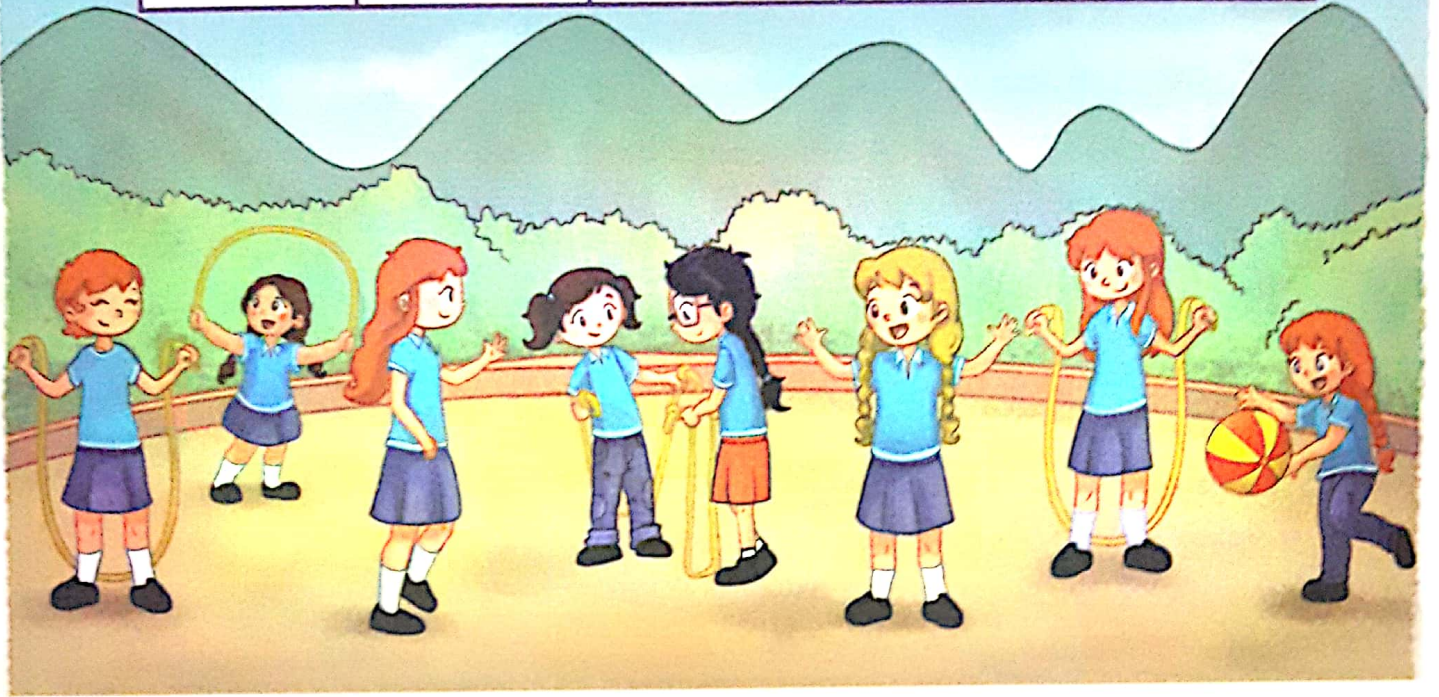
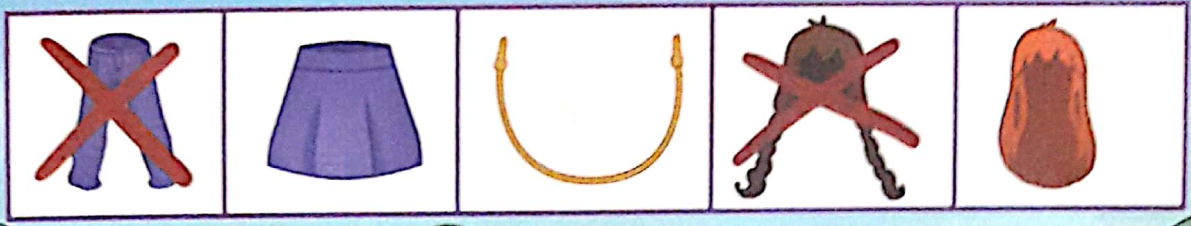
2



Resolver problemas de comparación

1. Ayuda a Lili a elegir un juguete de la tienda. Encierra el objeto que tiene el mismo tamaño pero distinto color al modelo de la caja.
2. Hoy, Javier quiere compartir su colación con sus amigos. Él y cada uno de ellos deben recibir una porción de pan. Encierra el pan que tiene un trozo para cada uno.

1



2

	✓				
	X				
	✓				

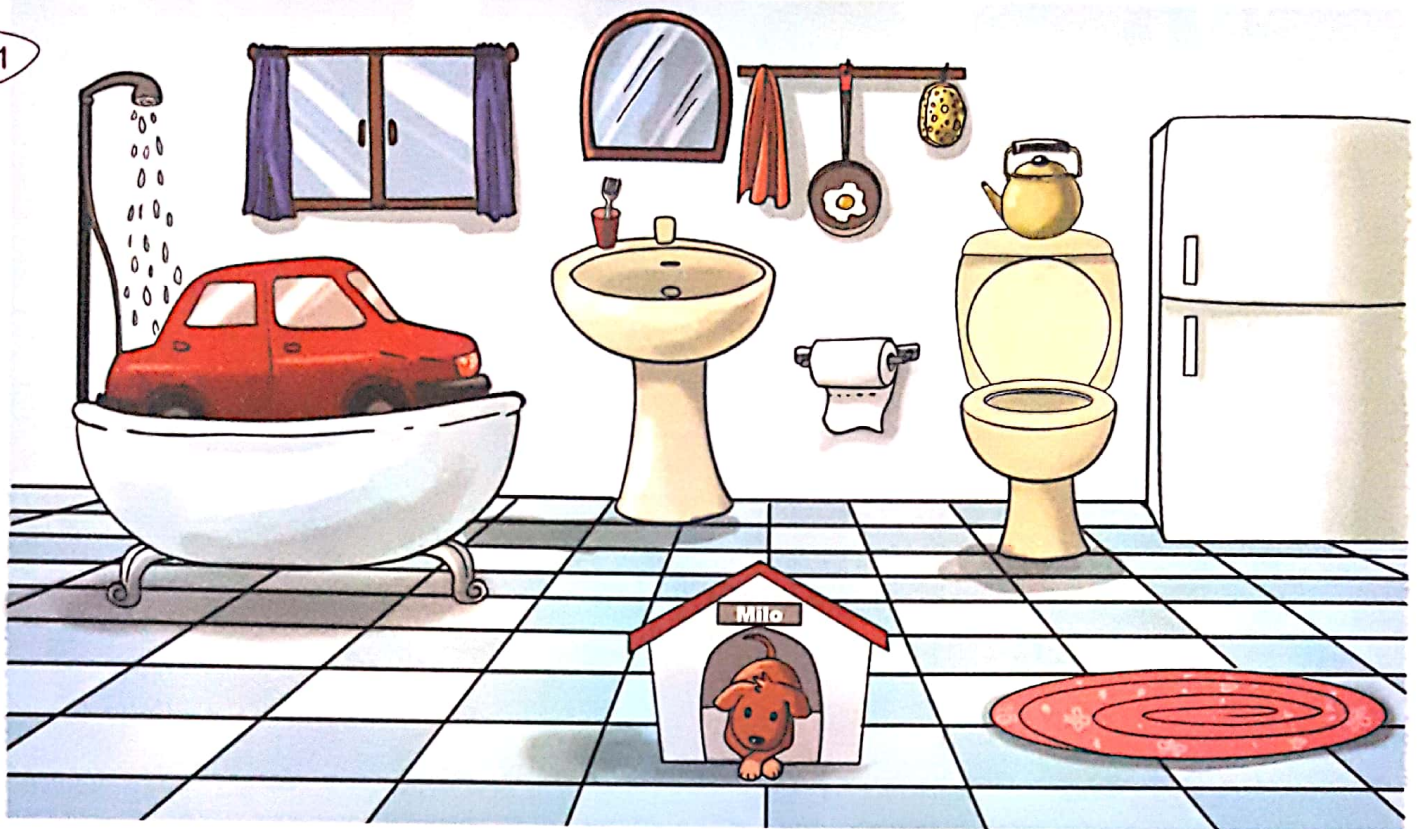
Comparación por varios atributos a la vez

1. Descubre quién es Elisa siguiendo las pistas de la tabla. Enciérrala.
2. ¿Cuál es la muñeca de Elisa? Descúbrelo siguiendo las pistas de la tabla y píntala.

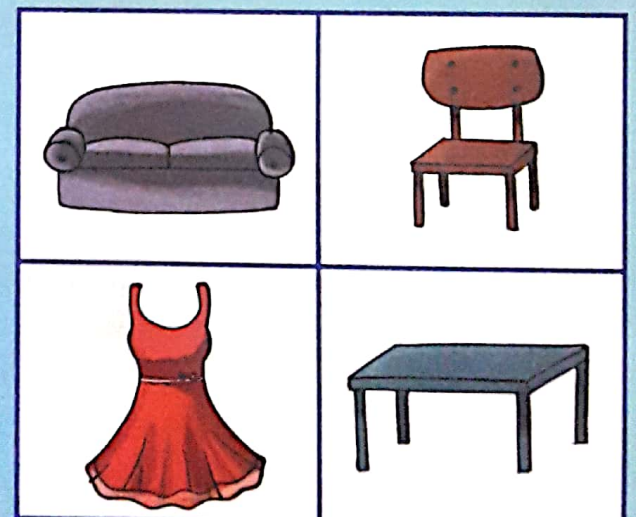
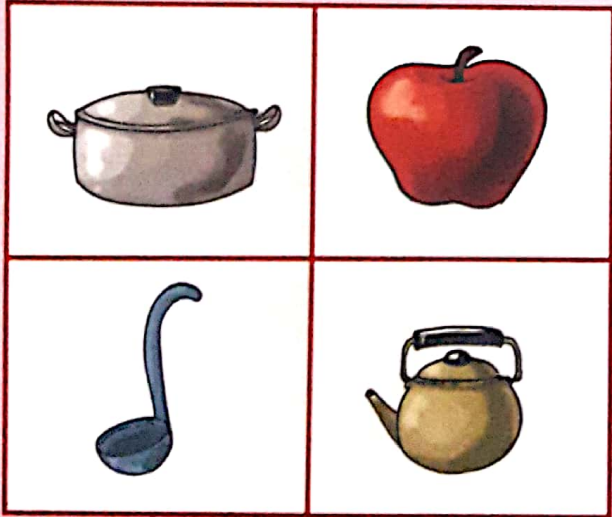


____ / ____ / ____

1

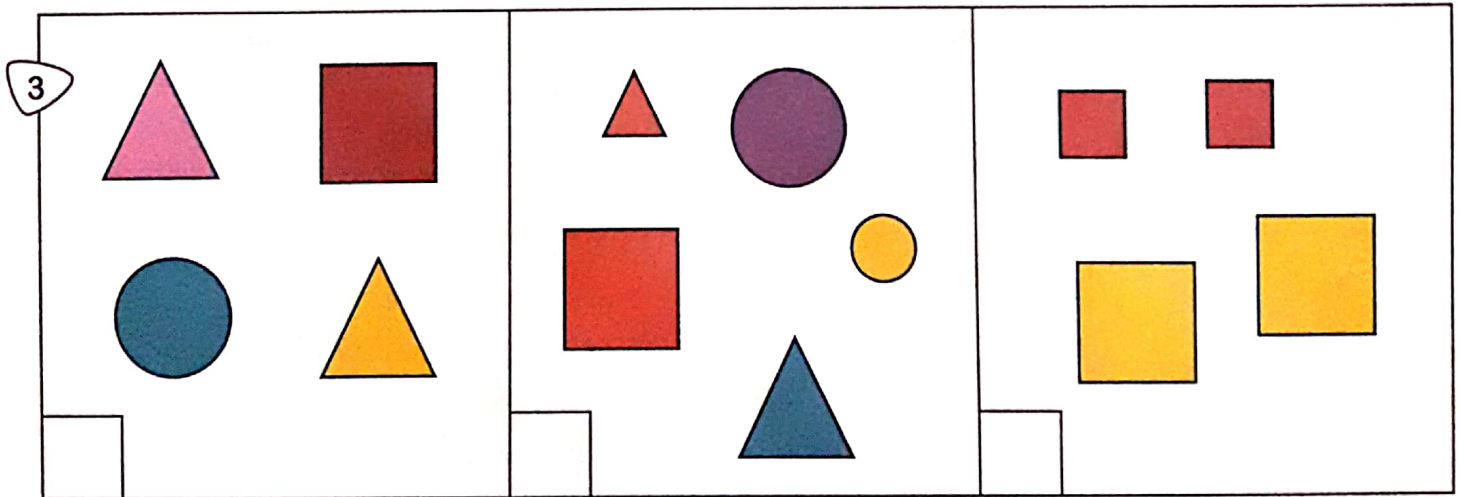
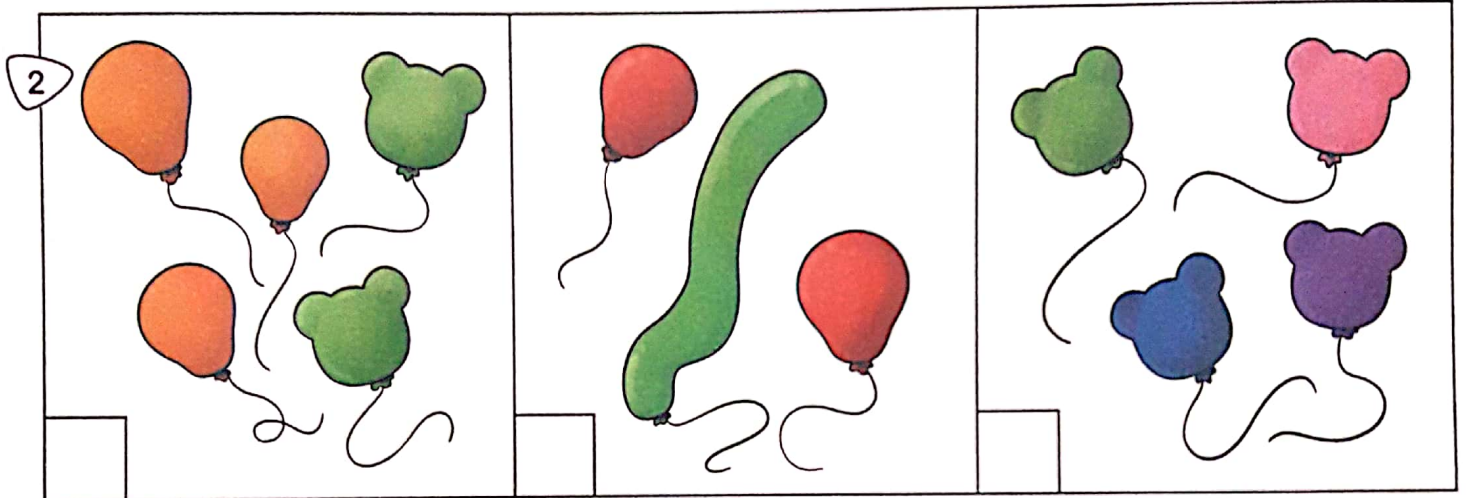
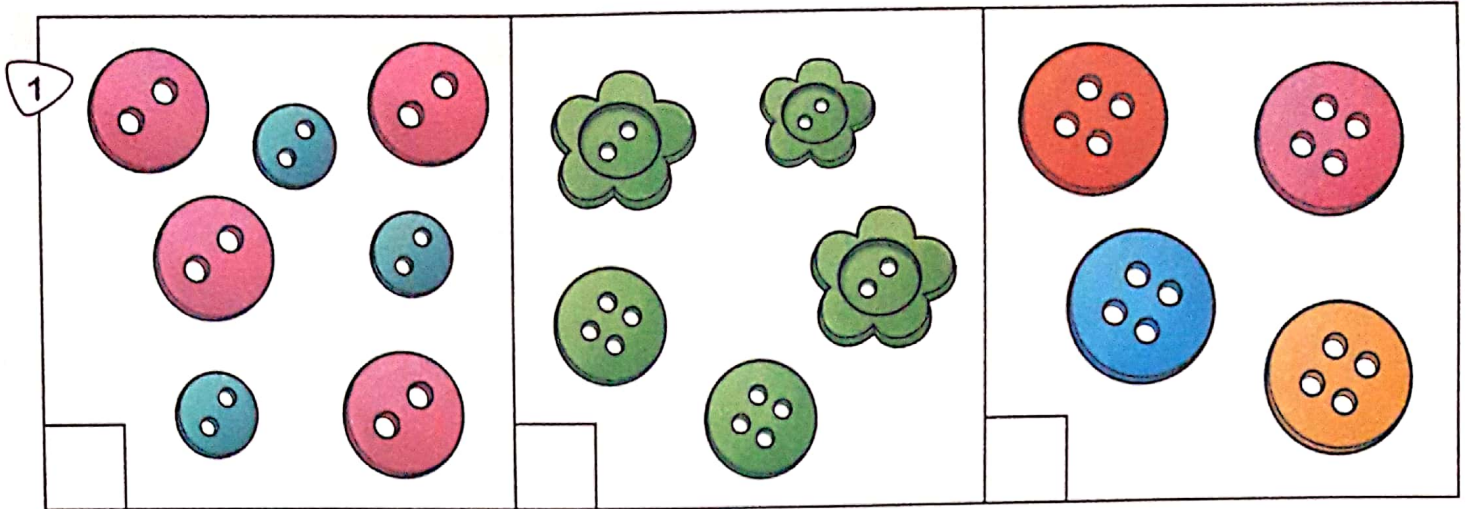


2



Relación de pertenencia

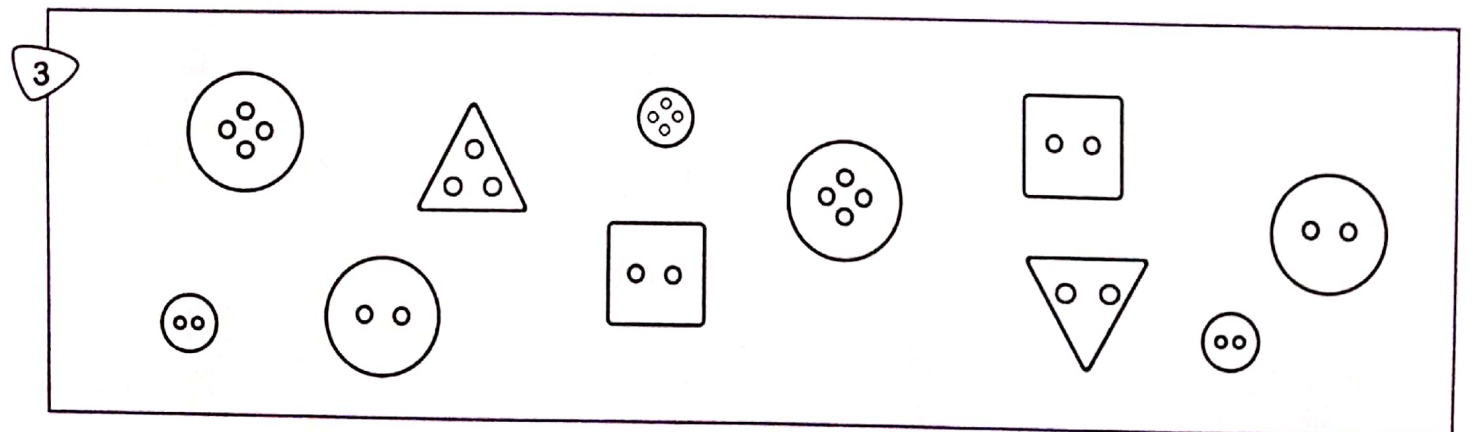
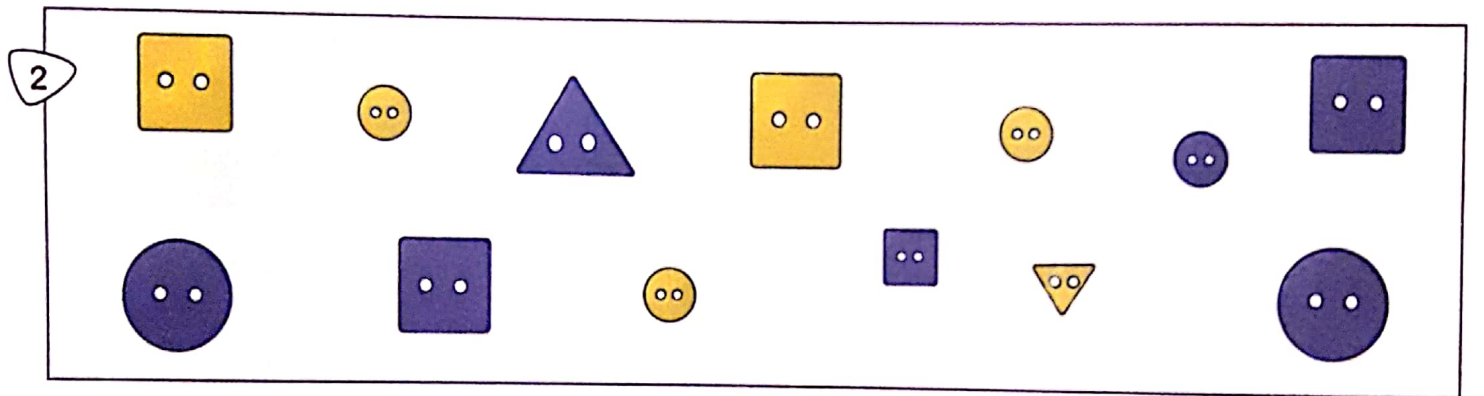
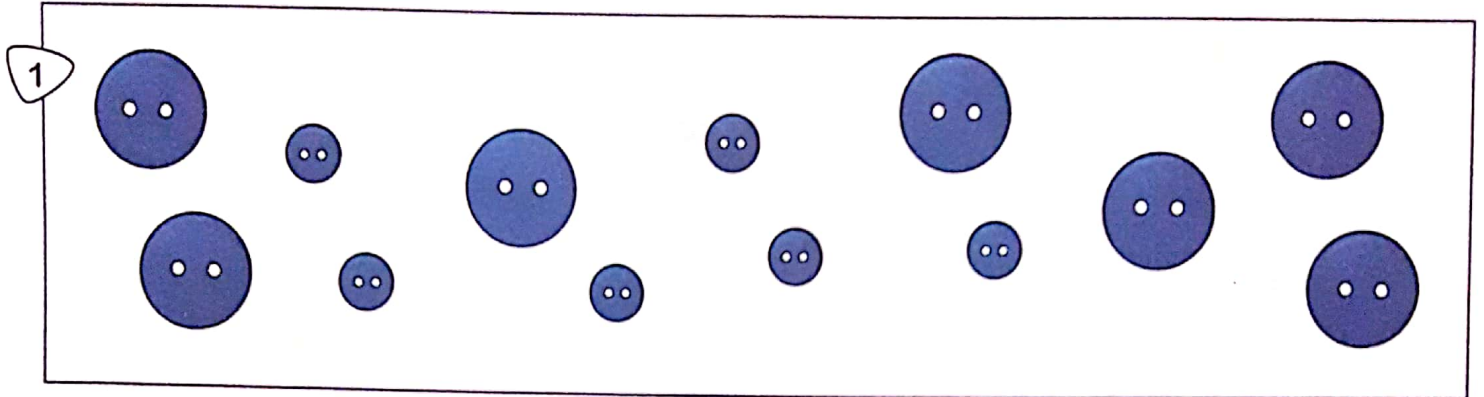
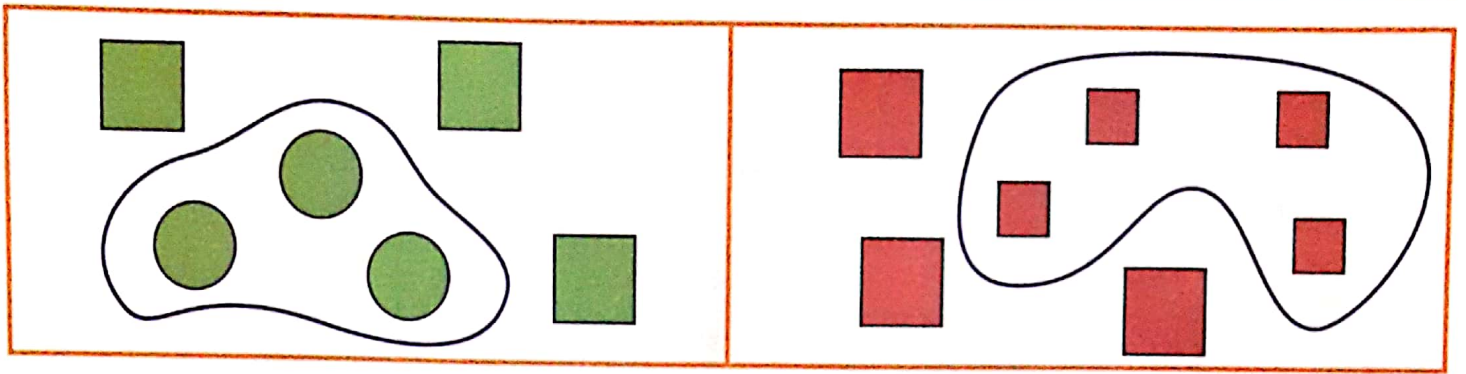
1. Observa la imagen, ¿a qué parte de la casa corresponde? Encierra los 6 elementos que **no** pertenecen a esta habitación.
2. Observa cada conjunto y tacha el objeto que no pertenece.
¿Qué nombre le darías al conjunto del recuadro rojo? ¿Qué nombre le darías al conjunto del recuadro azul?



Clasificación por un atributo

Escucha las preguntas y contesta marcando con un \checkmark el conjunto que corresponda:

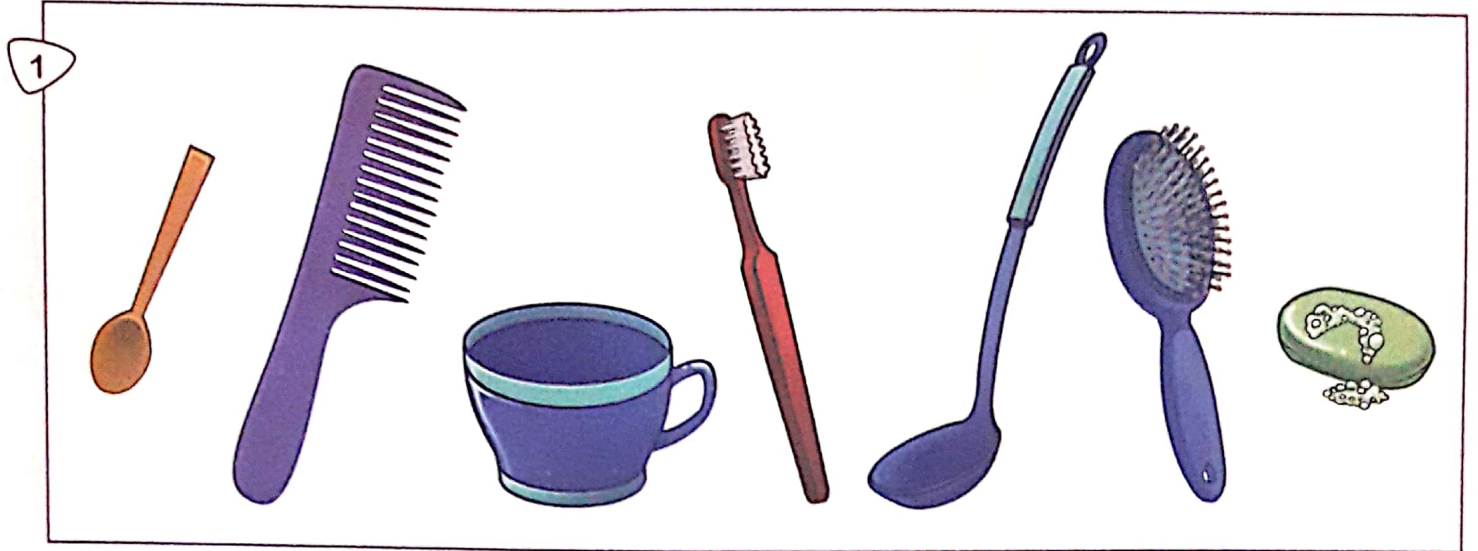
1. ¿Cuál de estos grupos muestra botones clasificados por color?
2. ¿Cuál de estos grupos muestra globos clasificados por forma?
3. ¿Cuál de estos grupos muestra figuras geométricas clasificadas por tamaño?



Agrupación por un atributo: tamaño - color - cantidad

Observa las figuras del recuadro naranja. ¿Cómo fueron agrupadas las figuras de cada conjunto?

1. Agrupa los botones pequeños.
2. Agrupa los botones amarillos.
3. Pinta los botones con dos ojales y luego agrúpalos.



2

1	Encierra los objetos que sirven para peinarse.	
2	Encierra los objetos de color azul.	
3	Encierra los objetos que se usan en la cocina.	
4	Encierra los objetos que sirven para lavarse.	

Clasificación por un atributo: uso - color
 1. Observa los objetos y explica el uso de cada uno.
 2. Observa la tabla y sigue las instrucciones.

	Atributos	
		Tamaño
		Color
		Forma

	Atributos	

	Atributos	

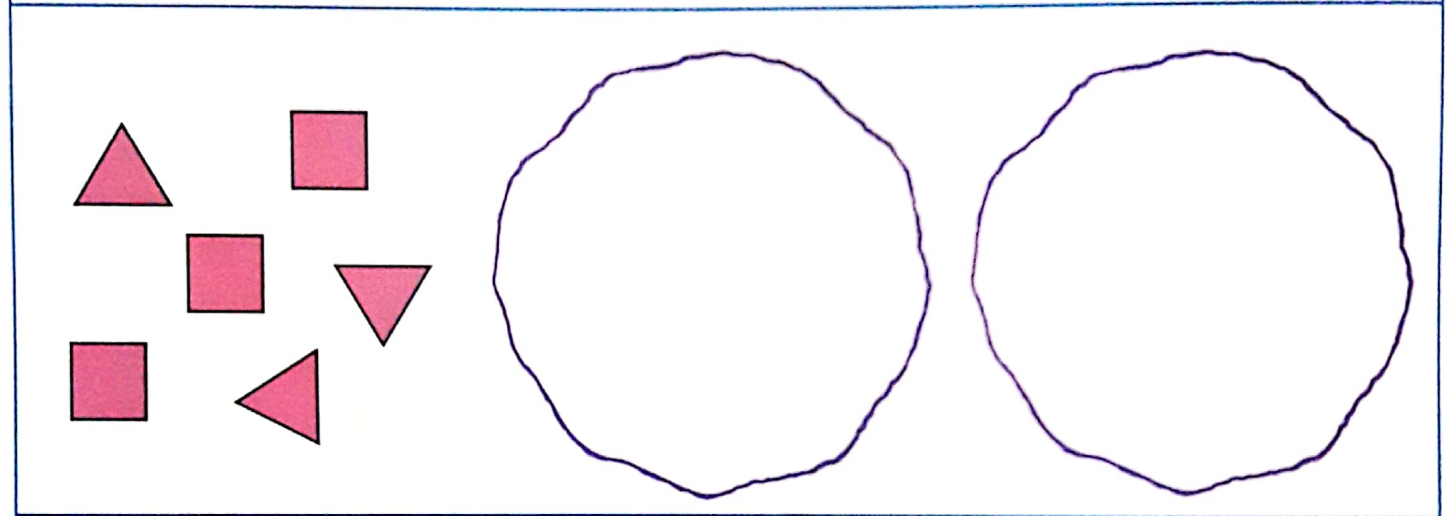
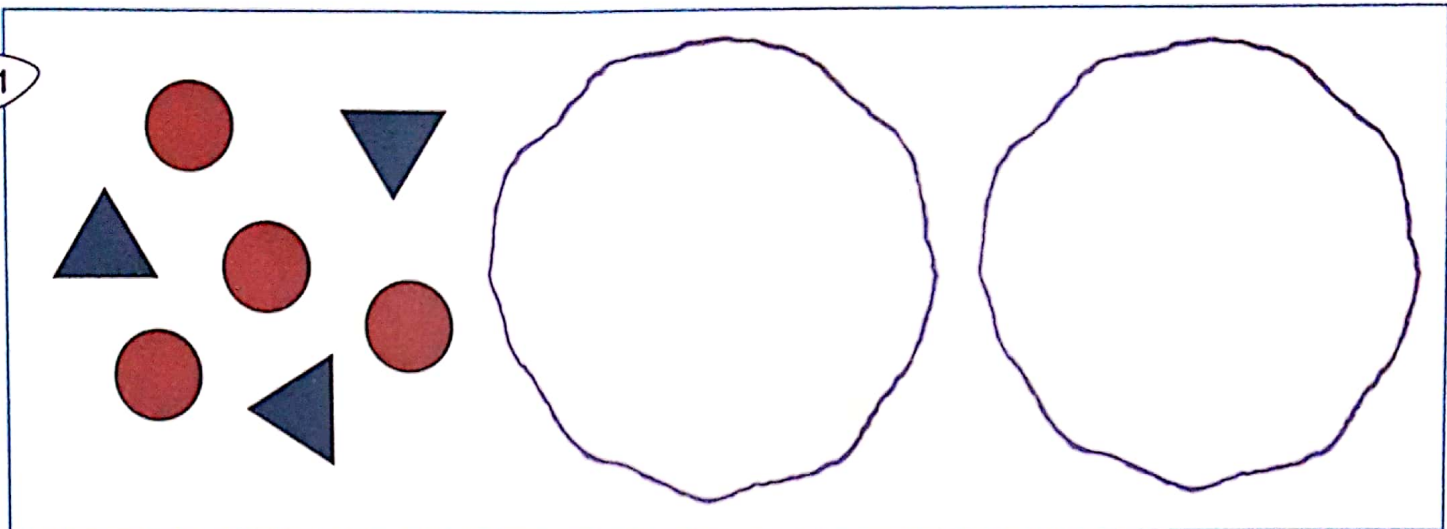
	Atributos	

	Atributos	

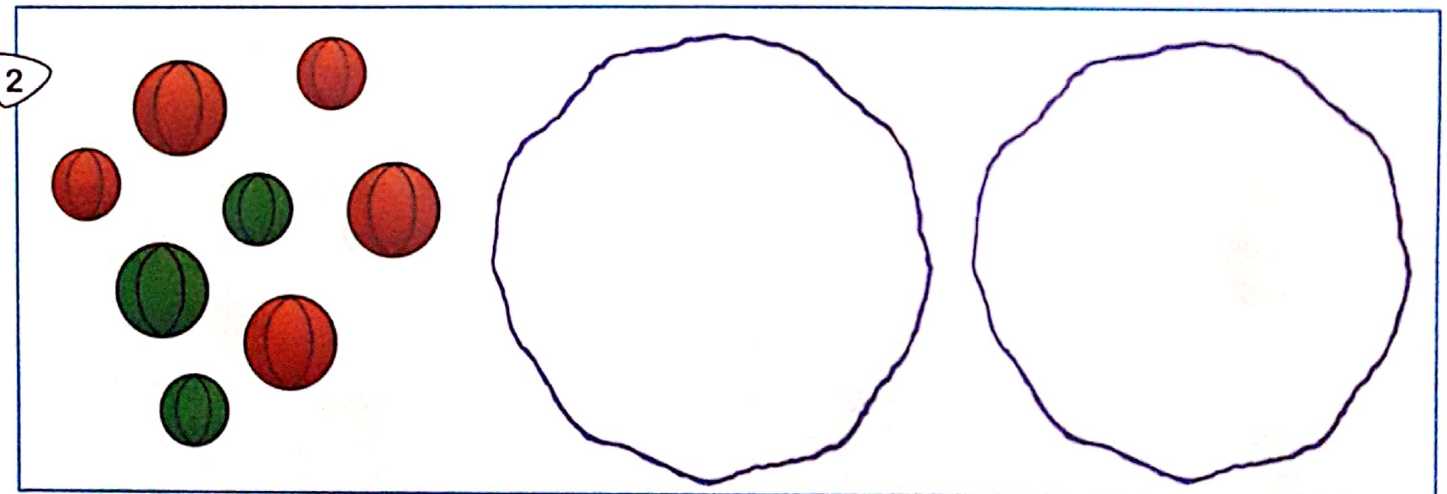
Clasificación por uno y dos atributos: tamaño - forma - color

• Encierra el o los criterios utilizados en la agrupación de cada conjunto. Fíjate en el ejemplo.

1



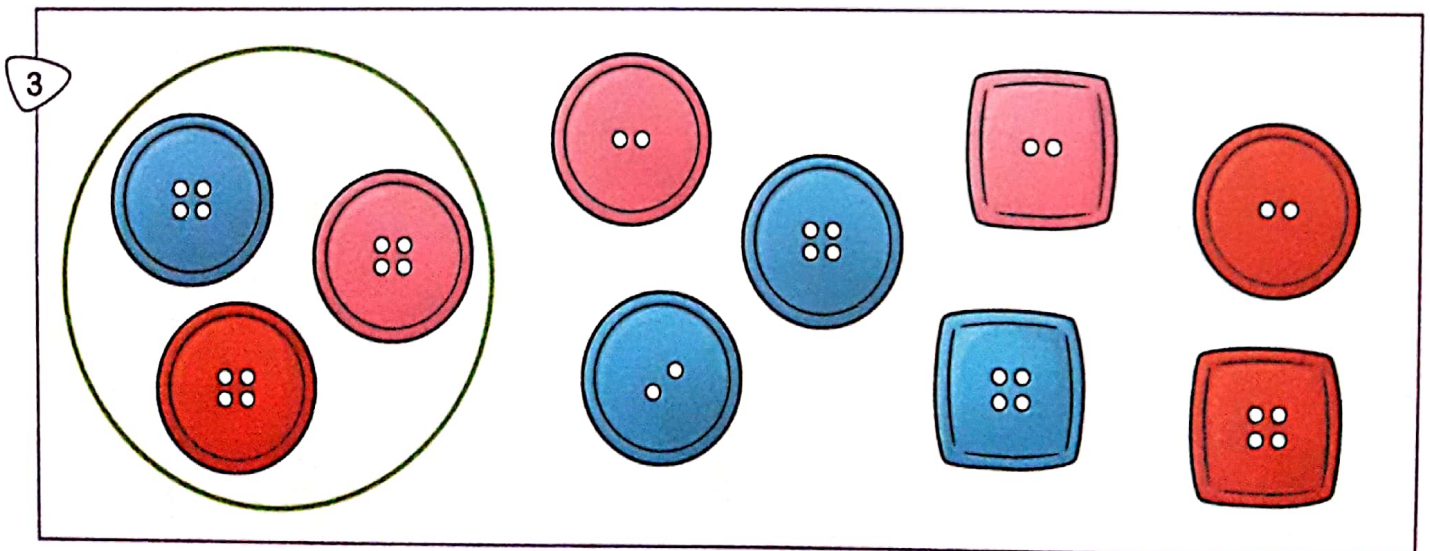
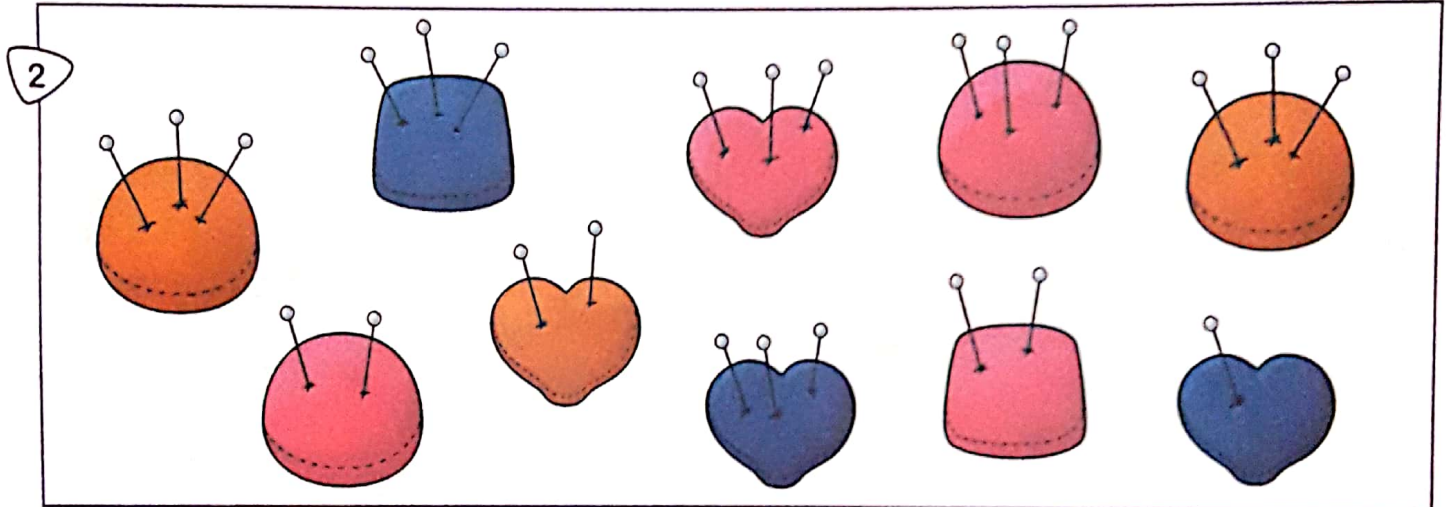
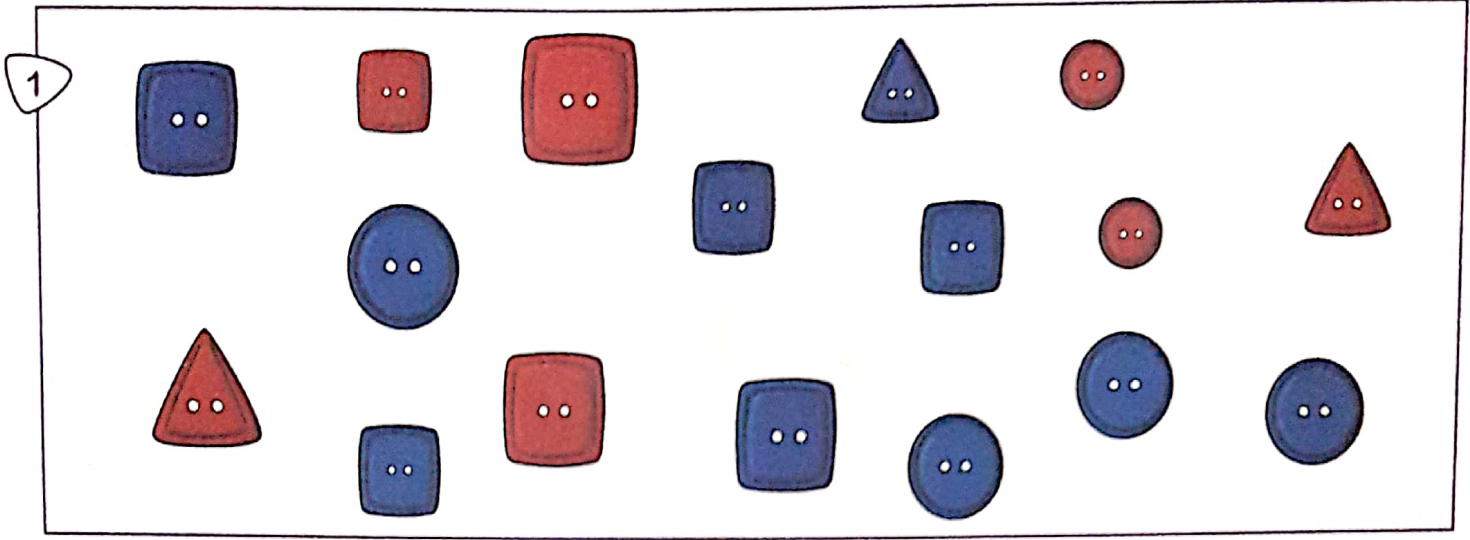
2



Agrupación por un atributo: forma - color - tamaño

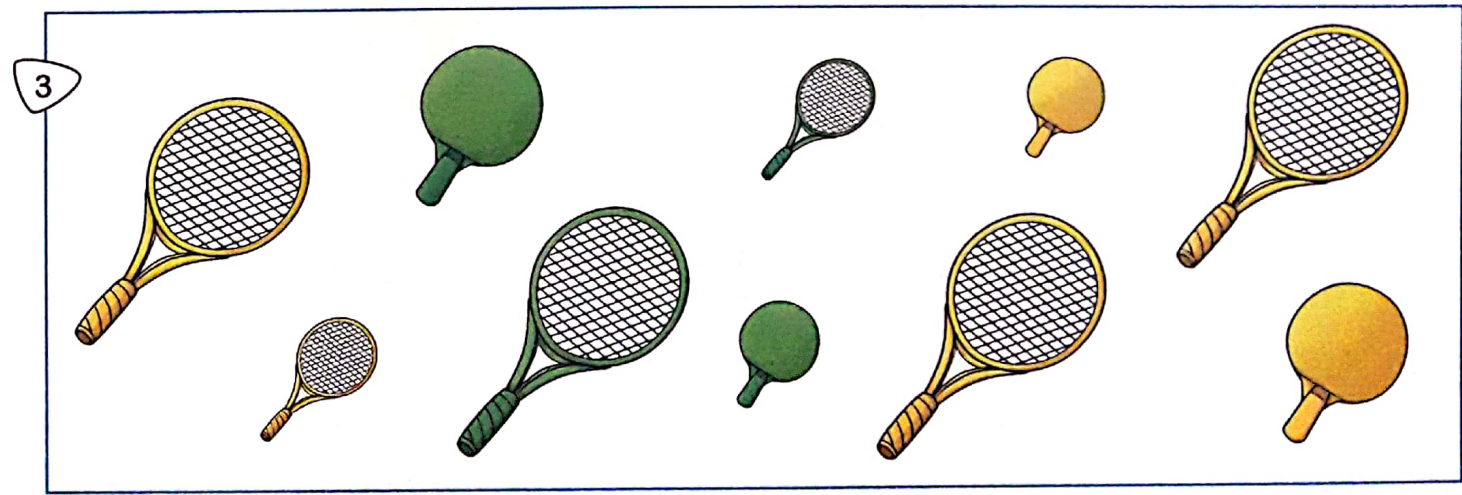
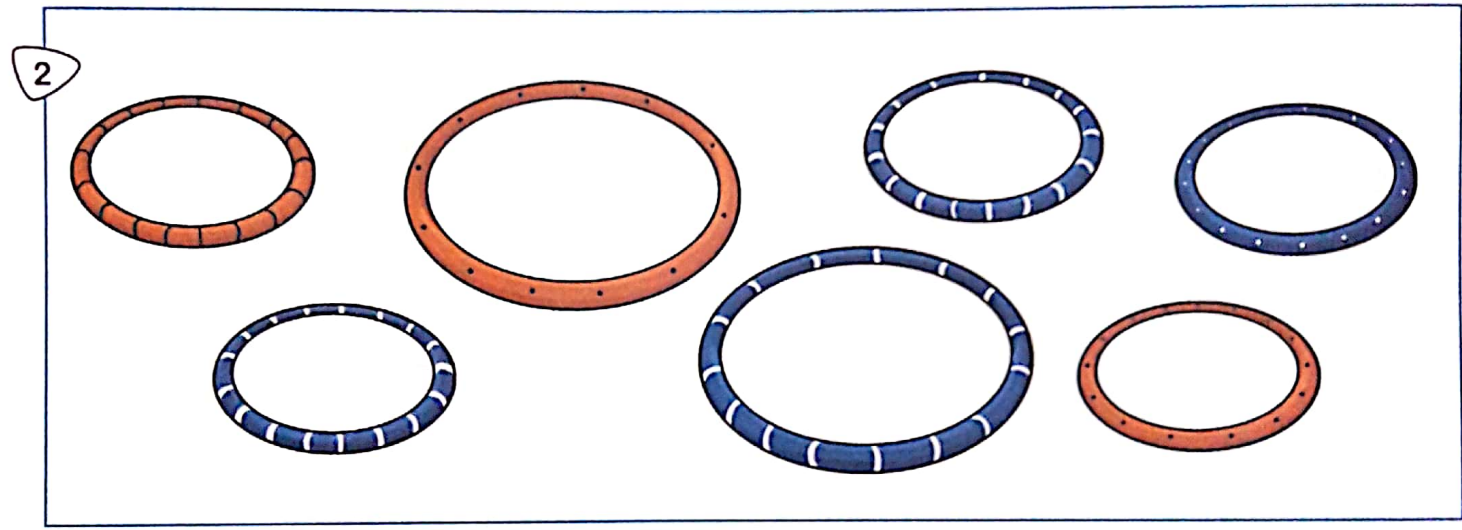
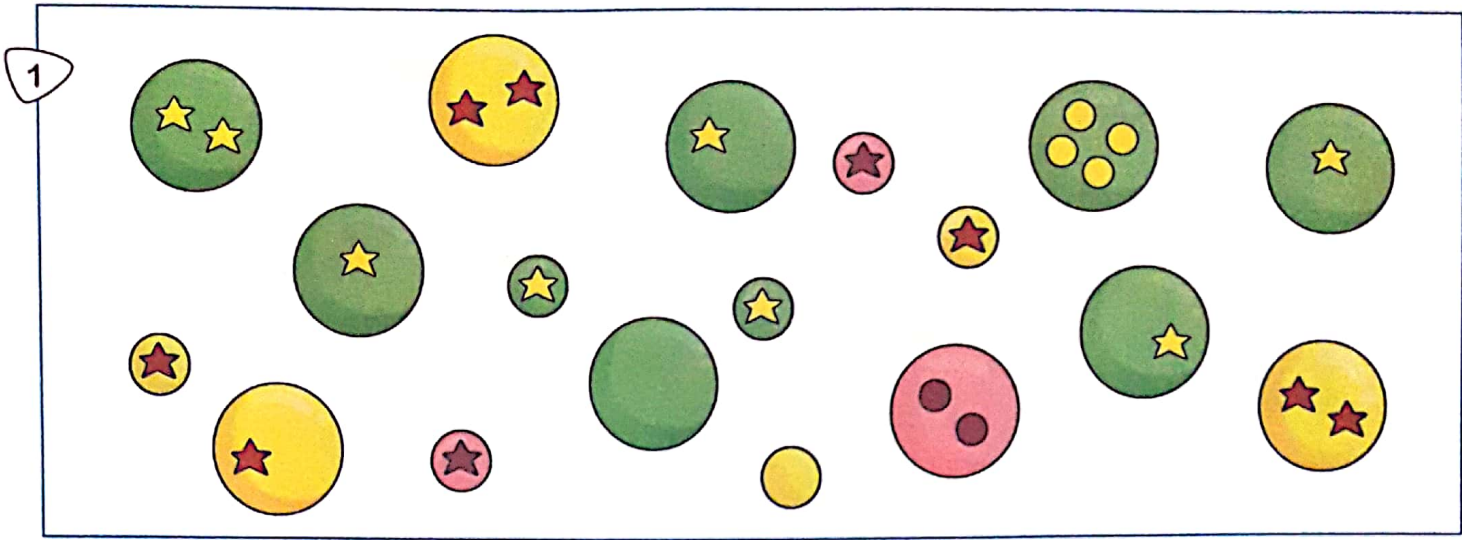
Saca los stickers de la página 161 y sigue las instrucciones:

1. Agrupa las figuras geométricas formando dos grupos donde todos los elementos sean iguales y pégalas en los conjuntos dados.
2. Agrupa y pega, como tú quieras, las pelotas formando dos conjuntos. ¿En qué te fijaste para agrupar las pelotas?, ¿de qué otra manera las podrías haber agrupado?



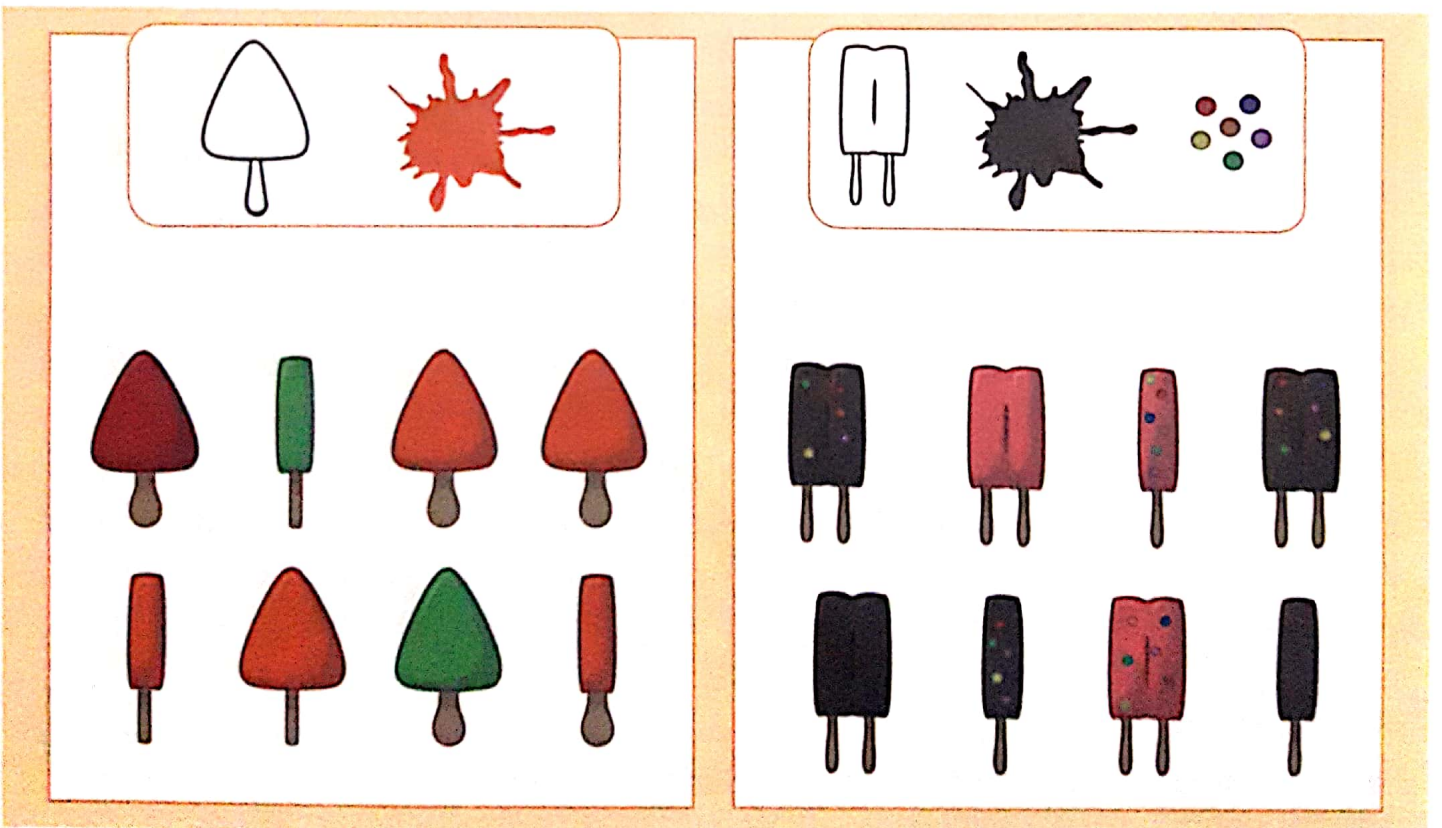
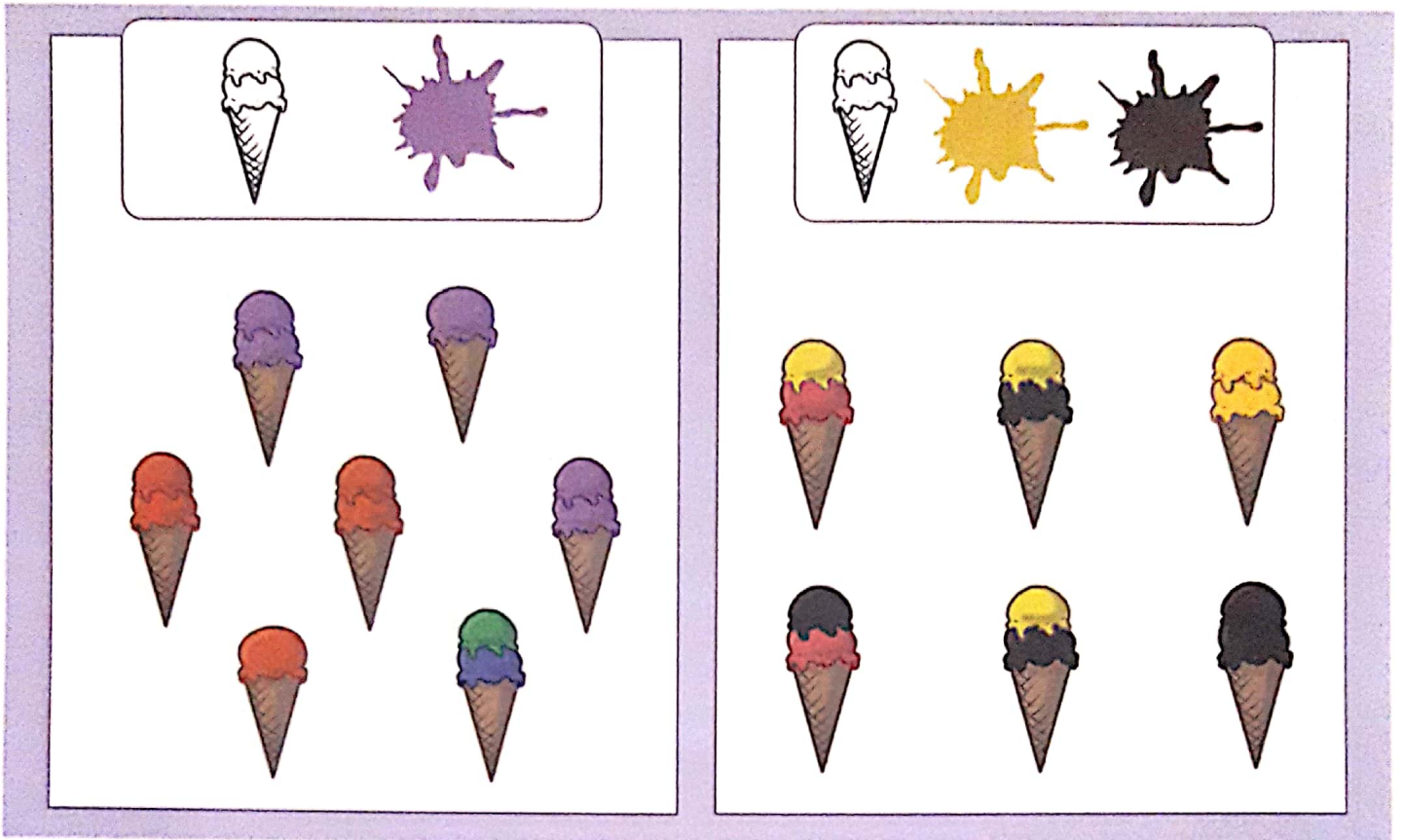
Clasificación por dos atributos a la vez: forma - cantidad - color

1. Encierra los botones cuadrados azules.
2. Marca con una X los cojines redondos que tienen tres alfileres.
3. Observa los botones del conjunto y luego encierra el elemento que también podría pertenecer al grupo.
¿Qué tienen en común los botones del conjunto?



Clasificación por tres atributos a la vez

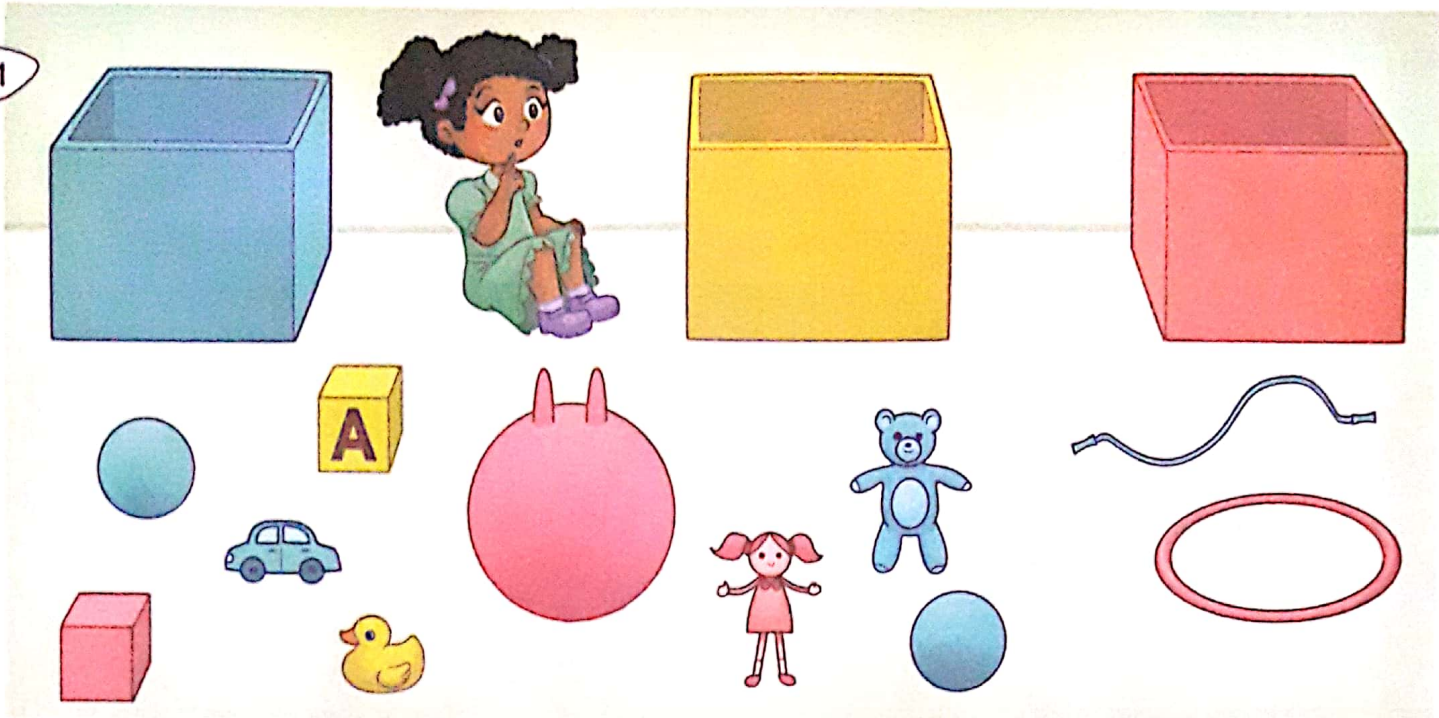
- 1. Encierra las pelotas grandes, verdes y con una estrella.
- 2. Marca con una X los aros pequeños, azules y con líneas.
- 3. Encierra los elementos que se usan para jugar tenis, de tamaño grande y de color amarillo.



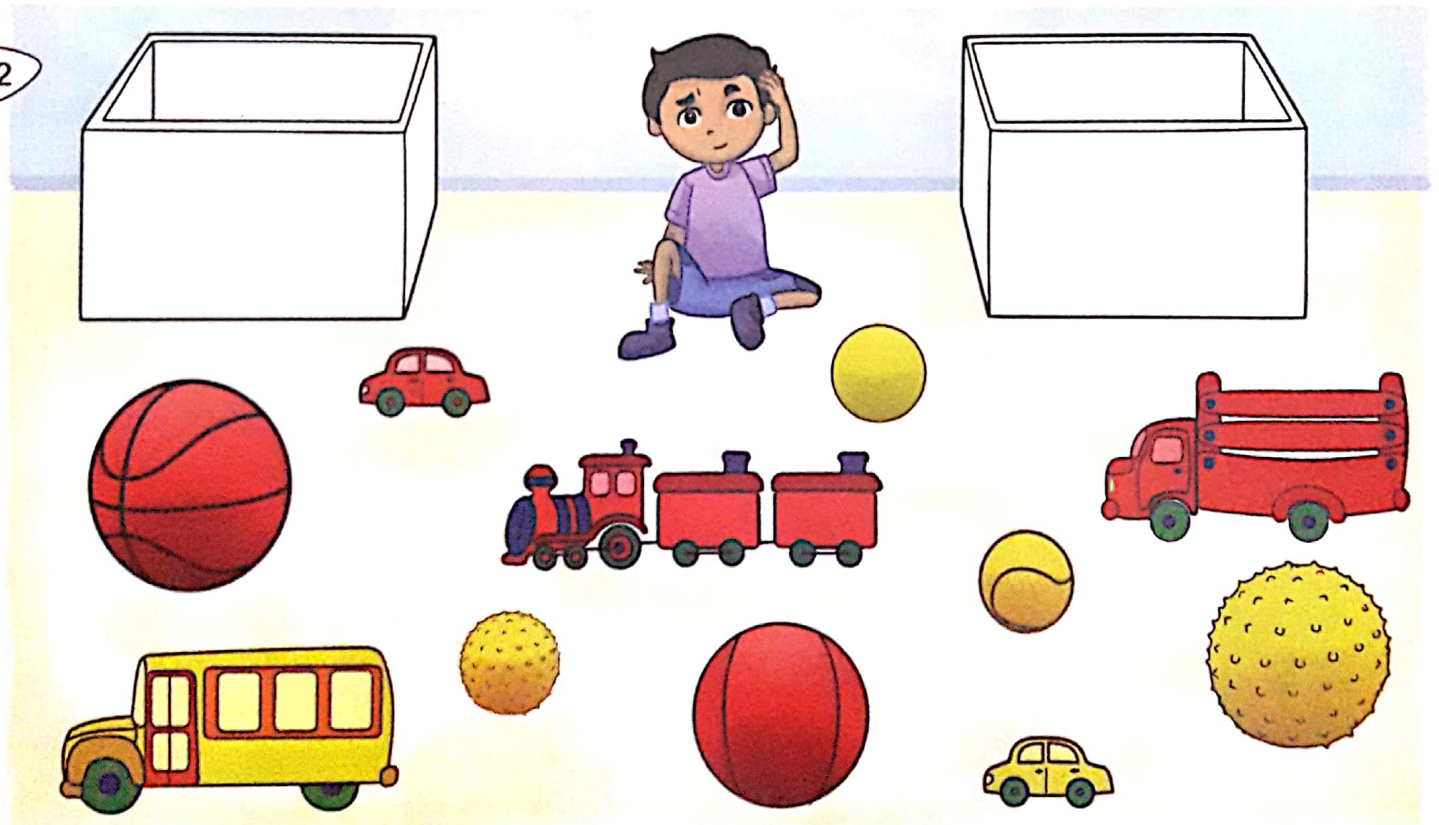
Clasificación por dos y tres atributos a la vez

• Encierra los helados que cumplan con los atributos indicados en cada recuadro.

1



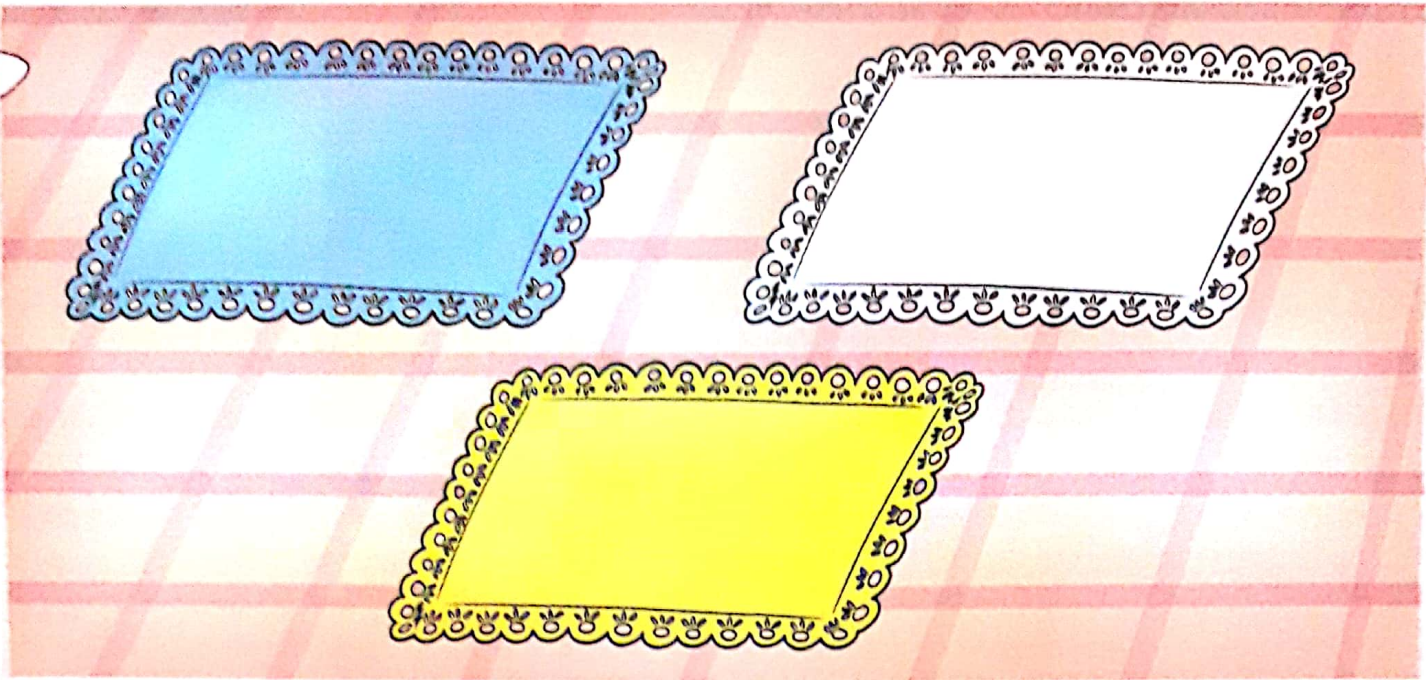
2



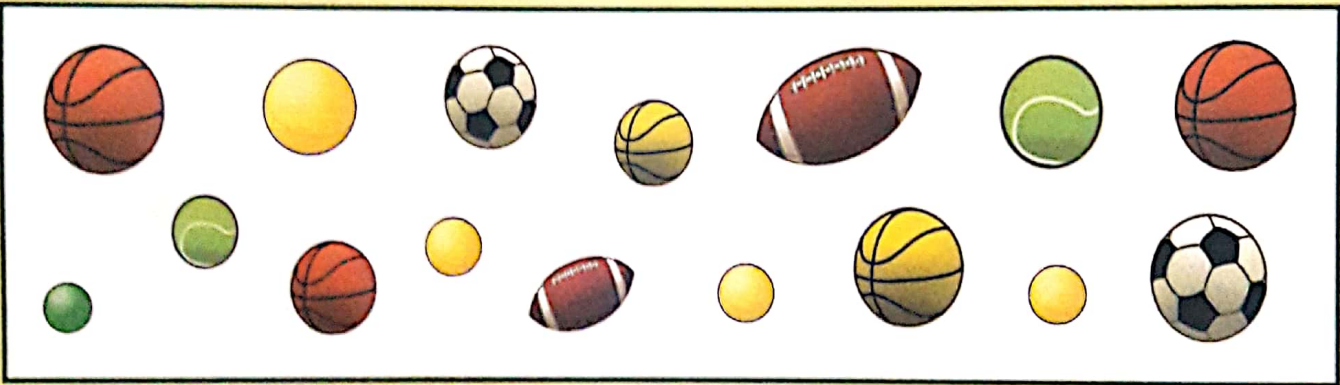
Clasificación por criterio a elección




1. Ayuda a Francisca a guardar sus juguetes, ¿cómo podría ordenarlos? Une, con una línea, cada juguete con la caja a la que pertenece.
2. Ayuda a Benjamín a ordenar sus juguetes. Observa los juguetes y forma dos grupos para ordenarlos. Une cada grupo a una caja y decórala según el criterio de agrupación que usaste. ¿En qué te fijaste para ordenar los juguetes?, ¿los podrías haber ordenado de otra manera?




1



2

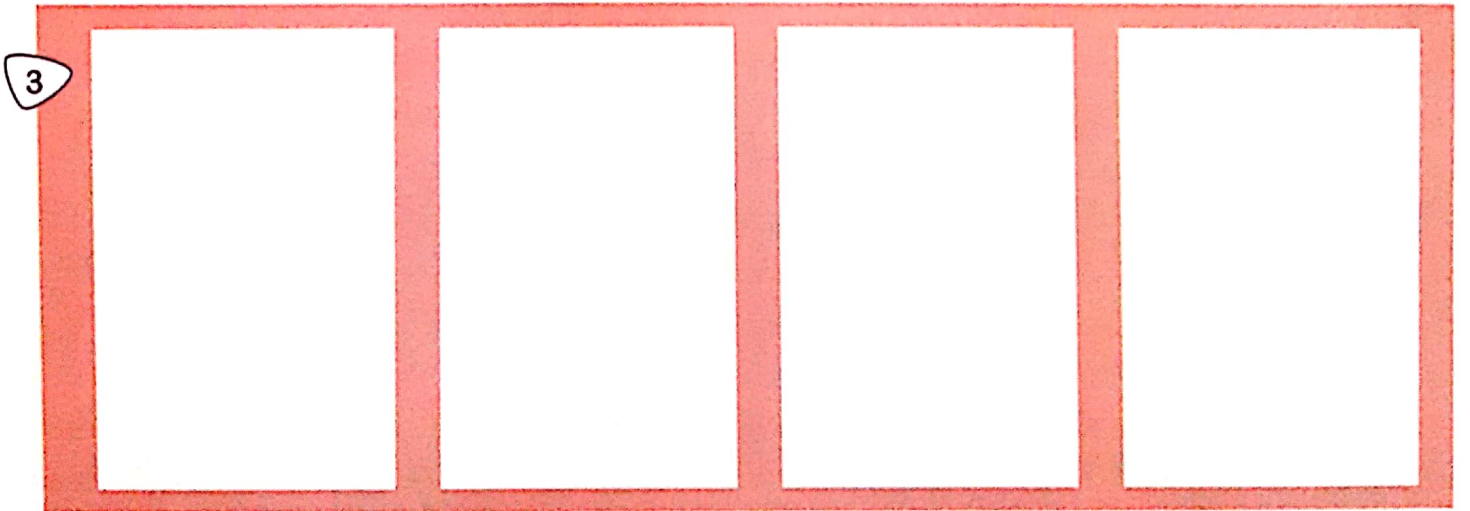
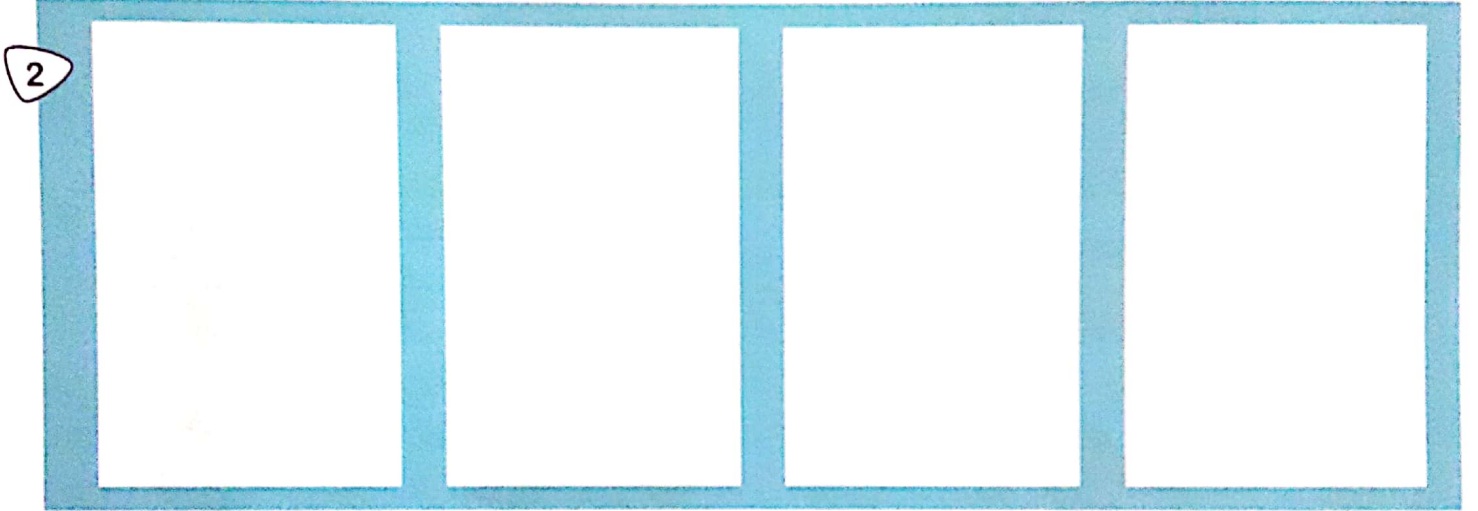
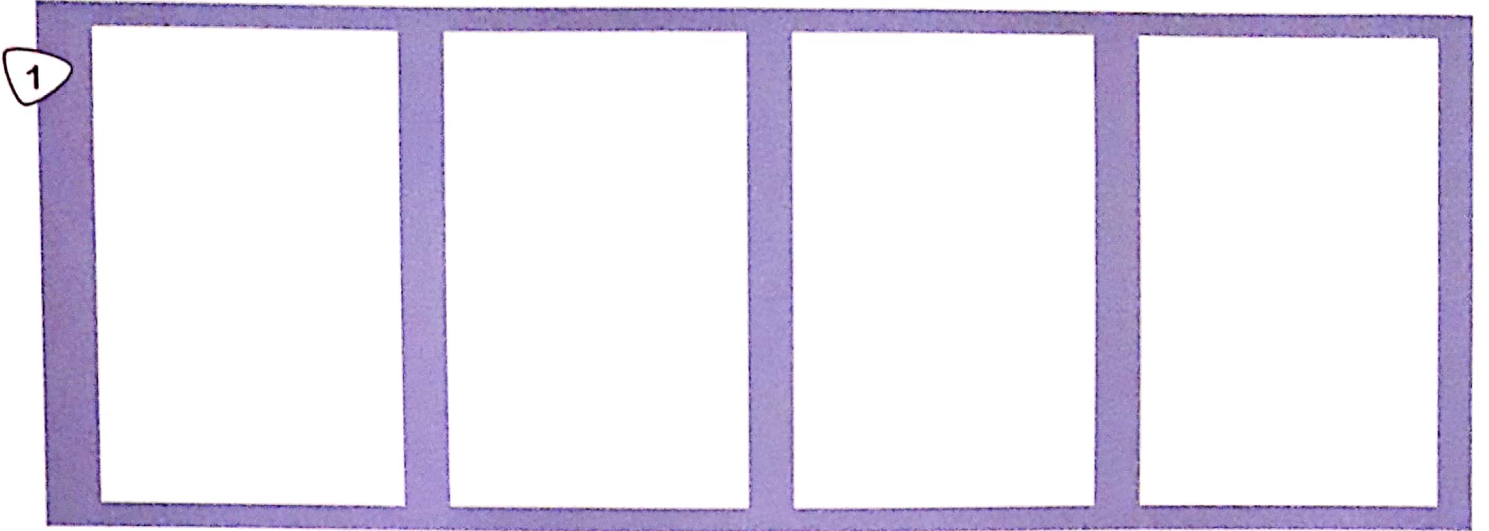


Clasificación por tres atributos a la vez

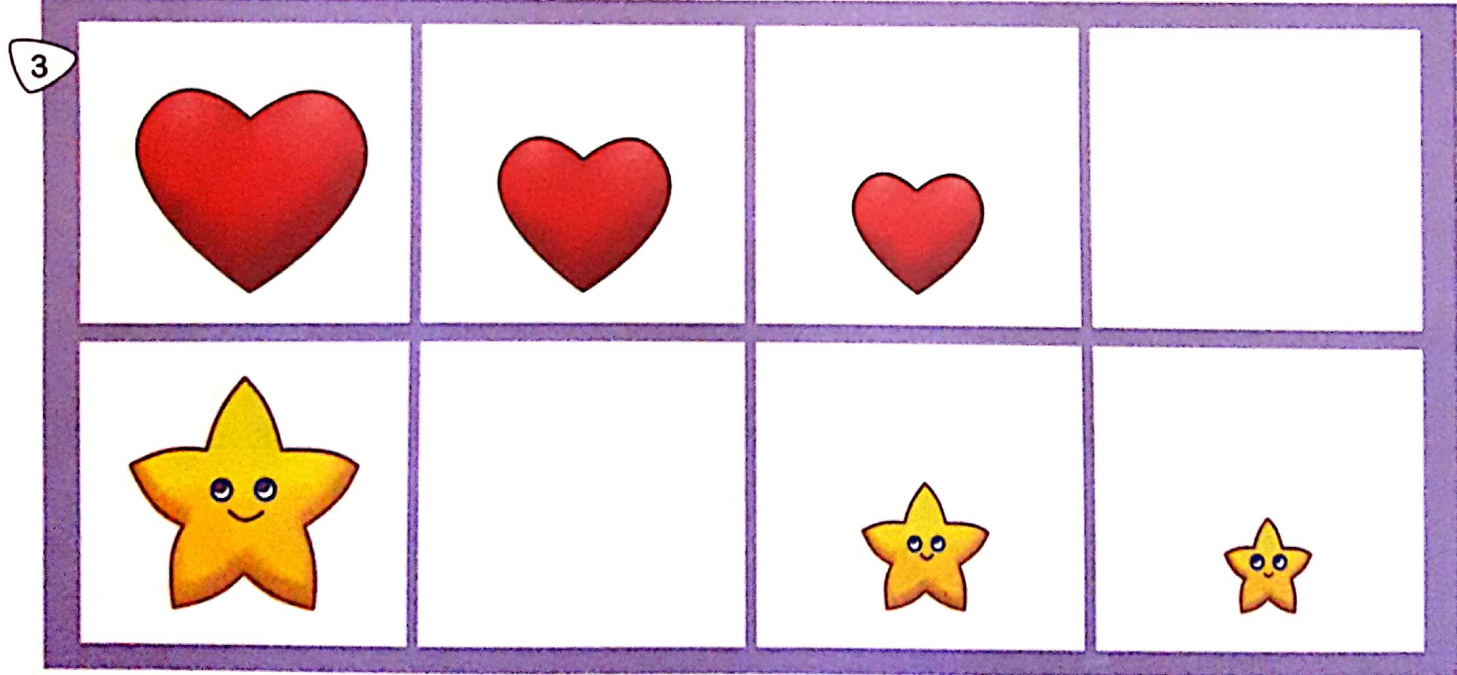
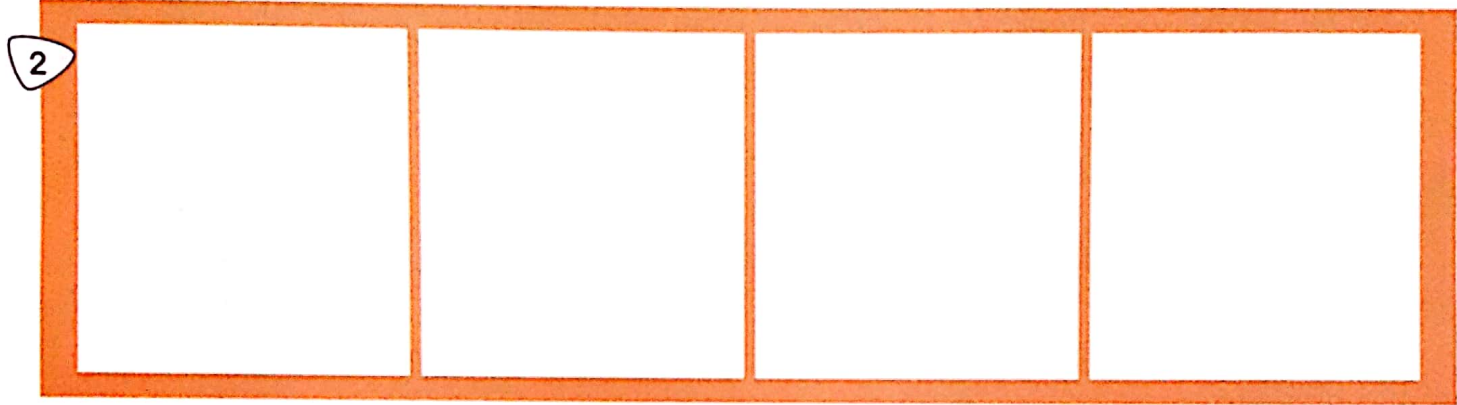
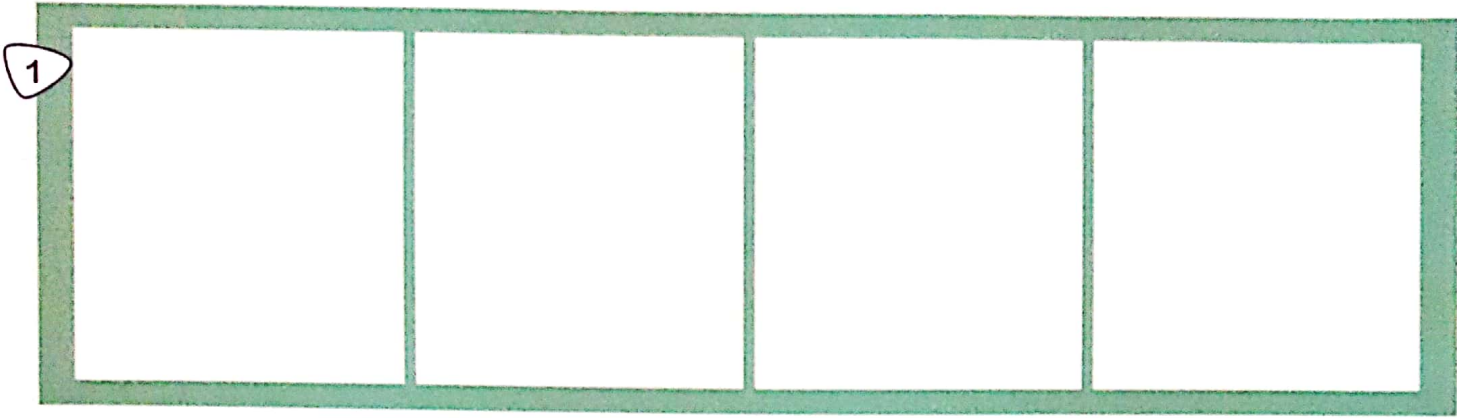
1. Saca los stickers de la página 161. Pega en la bandeja amarilla los pasteles redondos, rosados y grandes. Pega en la bandeja celeste, los pasteles cuadrados, amarillos y pequeños. Pega en la bandeja blanca los pasteles triangulares, verdes y grandes.
2. Encierra las pelotas del recuadro verde que cumplan con los atributos dados en la tabla azul. Luego, dibuja las pelotas en la tabla azul y píntalas. Haz lo mismo para la tabla roja. (Atributos: tamaño - color - uso)



Seriación por: longitud - altura - cantidad

Recorta las imágenes de la página 73 y pega:

1. Desde la niña que tiene el pelo más corto a la que tiene el pelo más largo.
2. Desde el árbol más alto al árbol más bajo.
3. Desde la botella más llena a la botella más vacía.

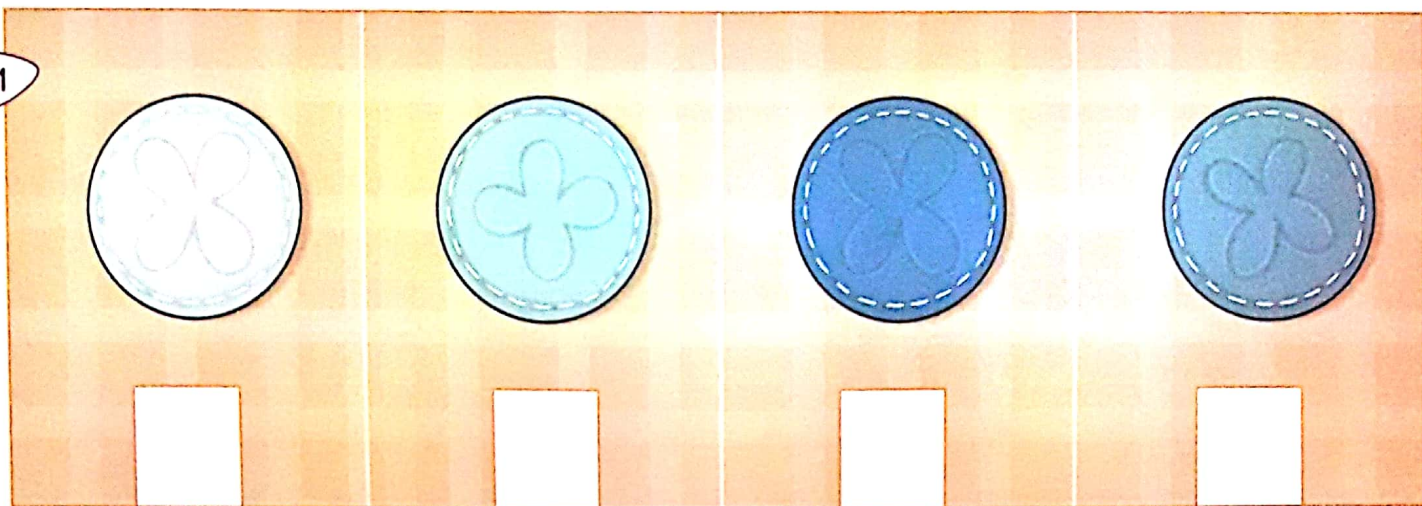


Seriación por: cantidad - tamaño

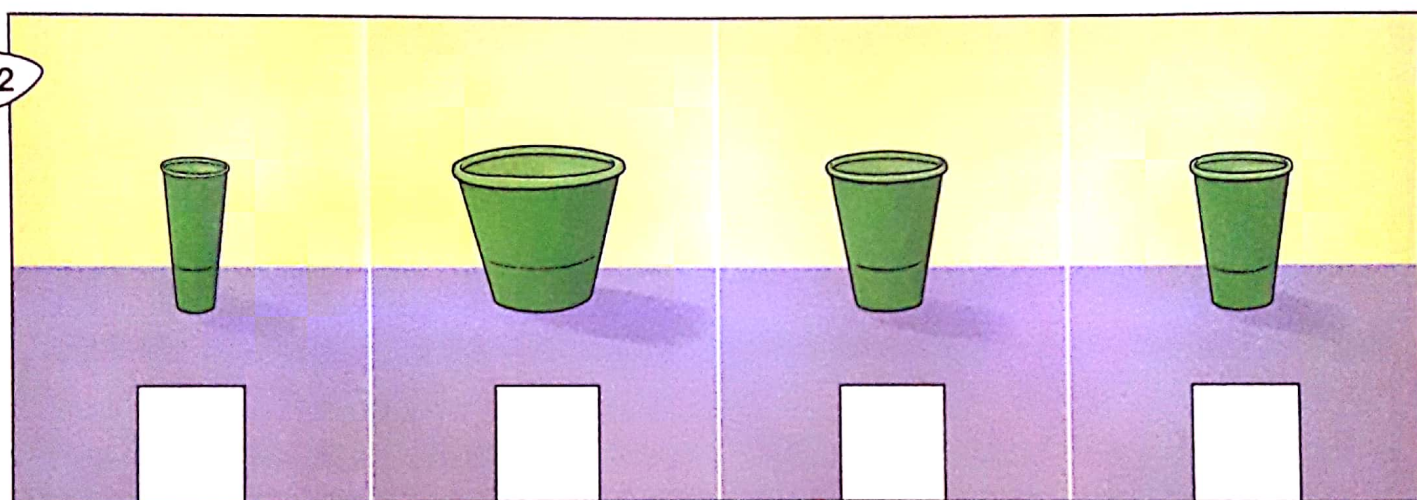
Despega los stickers de la página 163 y utilízalos en las actividades 1 y 2.

- 1. Pega los baldes partiendo del que tiene menos hielos.
- 2. Pega las flores partiendo de la que tiene más pétalos.
- 3. Dibuja el elemento que falta para completar cada secuencia.

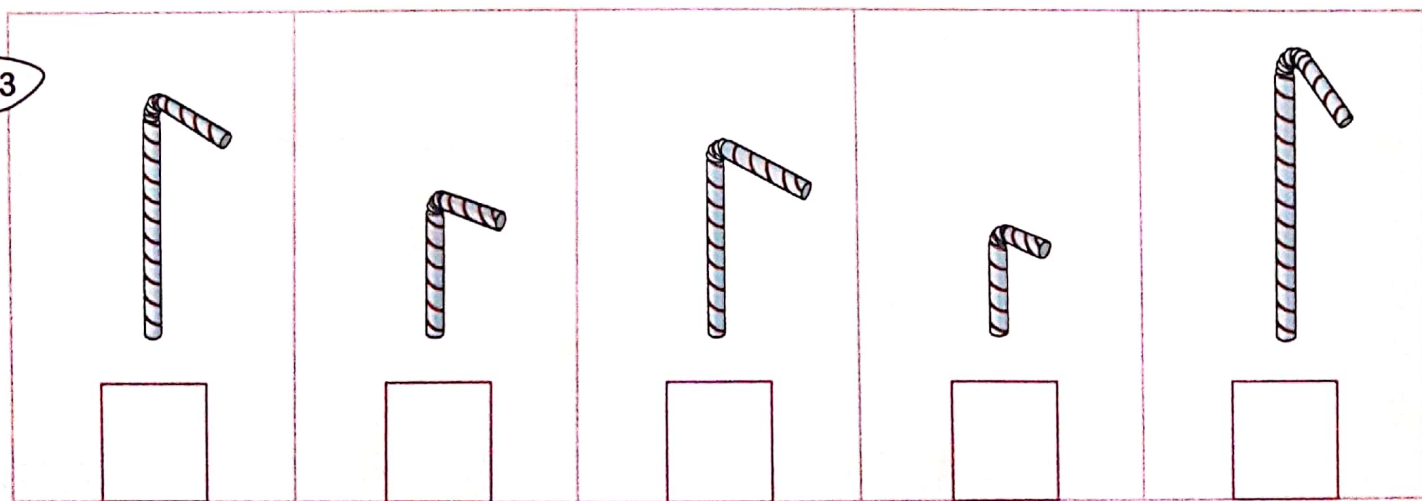
1



2



3




















Seriación por: color - ancho - longitud

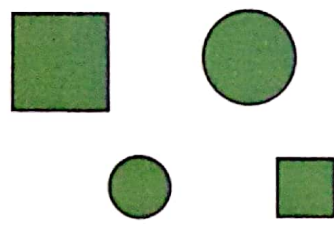
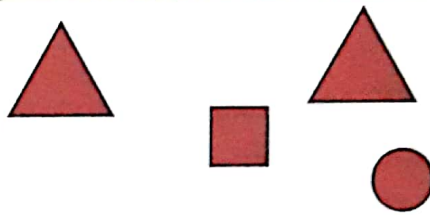









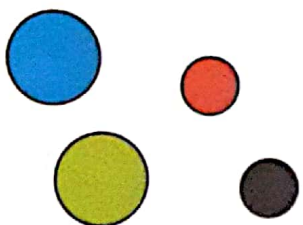
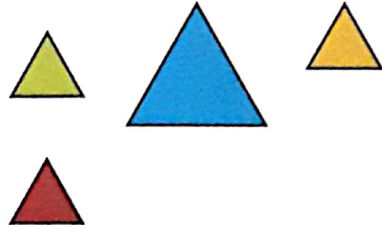









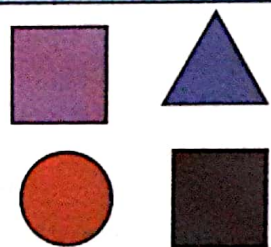
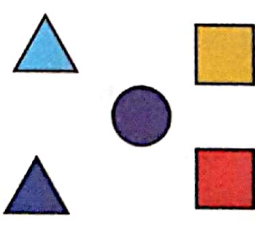









1. Enumera del 1 al 4 partiendo del posavasos más oscuro.
2. Enumera del 1 al 4 partiendo del vaso más ancho.
3. Enumera del 1 al 5 partiendo de la bombilla más corta.

Resolución de problemas

1










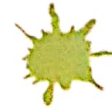
					
					
					

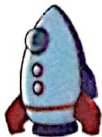
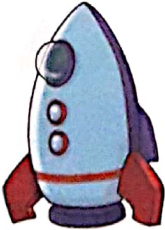
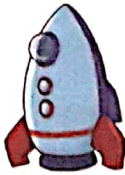
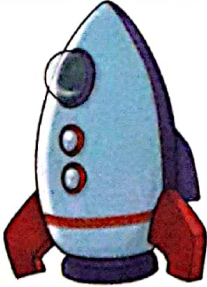

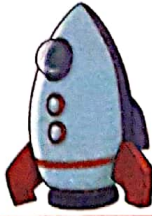
2

		<table border="1"> <tr><td>Tamaño</td><td></td></tr> <tr><td>Color</td><td></td></tr> <tr><td>Forma</td><td></td></tr> </table>	Tamaño		Color		Forma	
Tamaño								
Color								
Forma								
		<table border="1"> <tr><td>Tamaño</td><td></td></tr> <tr><td>Color</td><td></td></tr> <tr><td>Forma</td><td></td></tr> </table>	Tamaño		Color		Forma	
Tamaño								
Color								
Forma								
		<table border="1"> <tr><td>Tamaño</td><td></td></tr> <tr><td>Color</td><td></td></tr> <tr><td>Forma</td><td></td></tr> </table>	Tamaño		Color		Forma	
Tamaño								
Color								
Forma								

Resolver problemas de clasificación

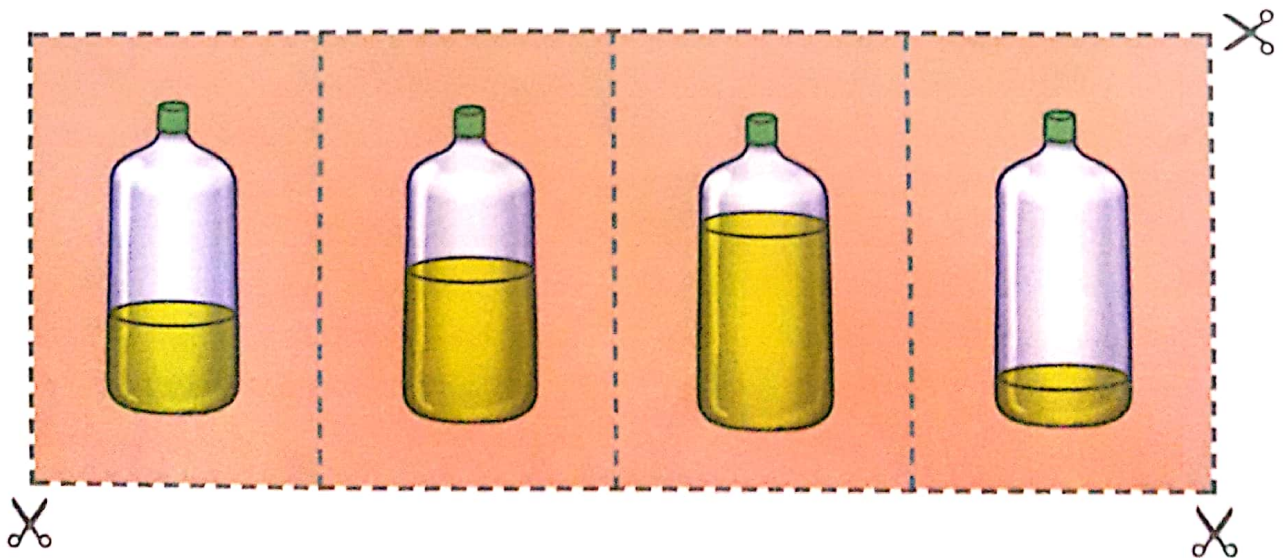
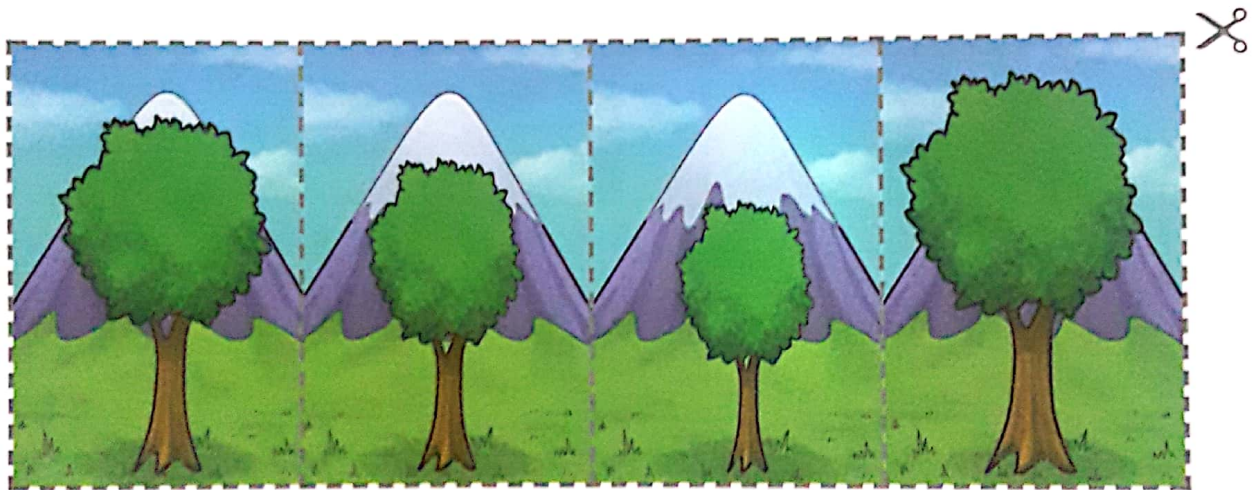
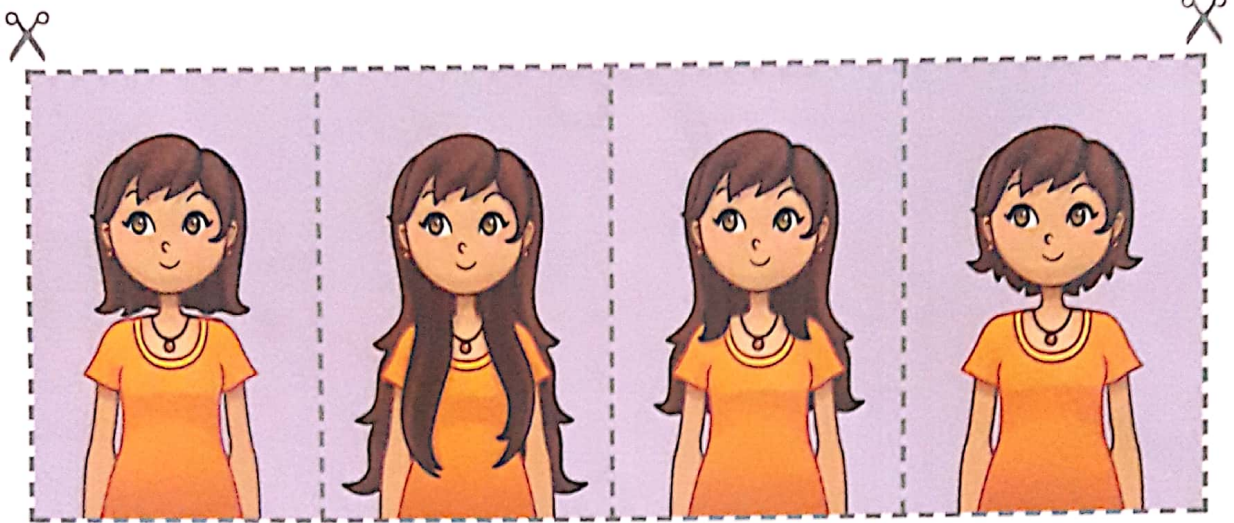
1. La perrita Linka no sabe cuáles son sus platos, ¡ayúdala! Descubre los platos, siguiendo las pistas de la tabla, y enciérralos.
2. Observa los conjuntos. ¿Qué criterio se utilizó para agrupar los dos conjuntos de cada riel? Encierra en la tabla de atributos el criterio utilizado en cada caso, luego, dibuja una figura geométrica que pueda ir en cada conjunto.

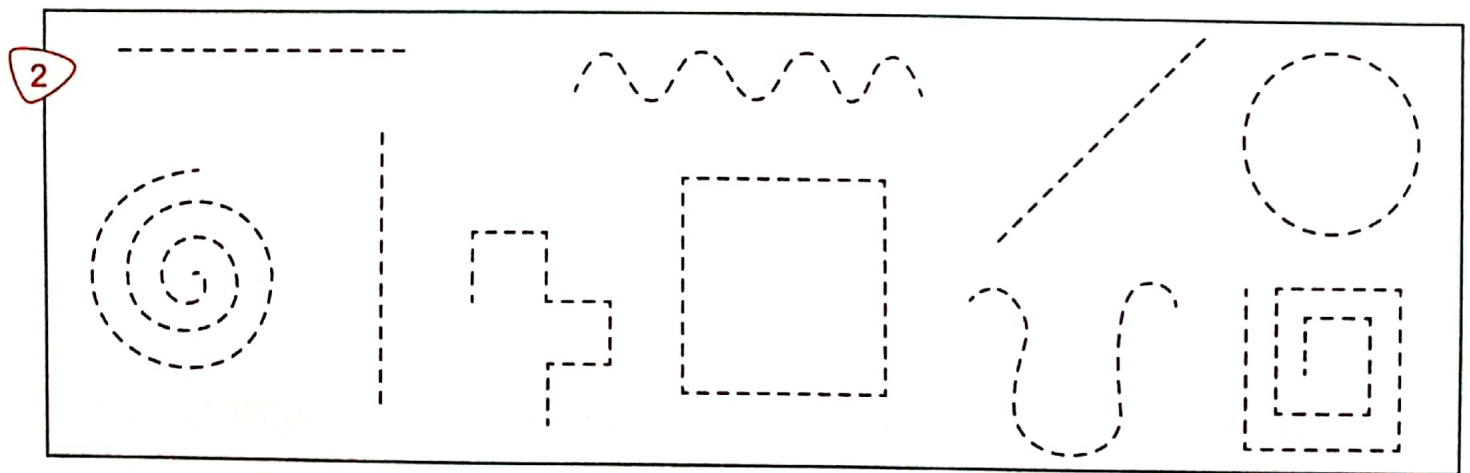
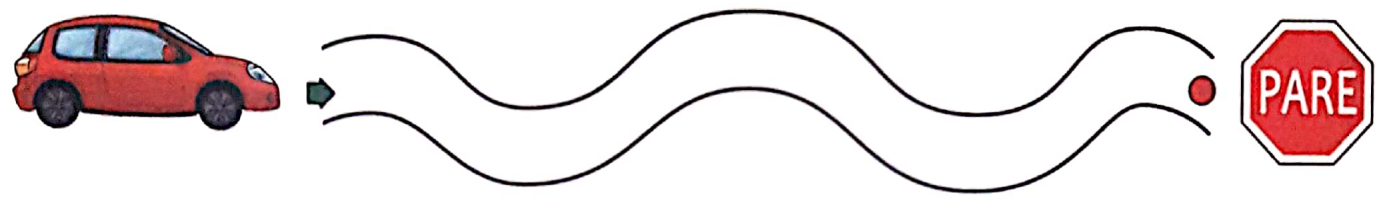
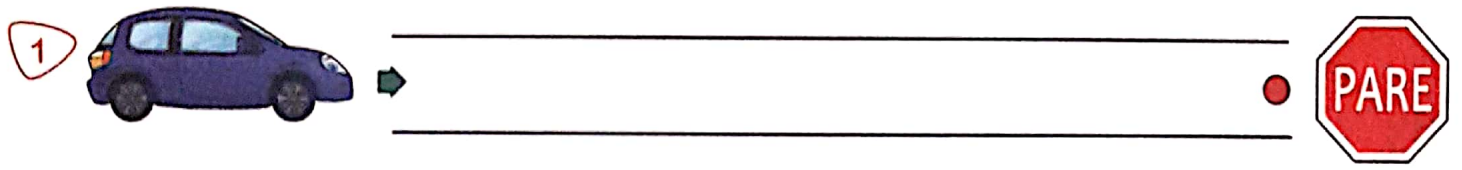
1		1	2	3	4
					
					
					
					
					

2			
			

Clasificación por varios atributos a la vez y seriación por tamaño

1. Completa la tabla, dibujando y pintando, de acuerdo a los atributos dados. (Atributos: forma - cantidad - color)
2. Enumera del 1 al 6 partiendo del cohete más grande.

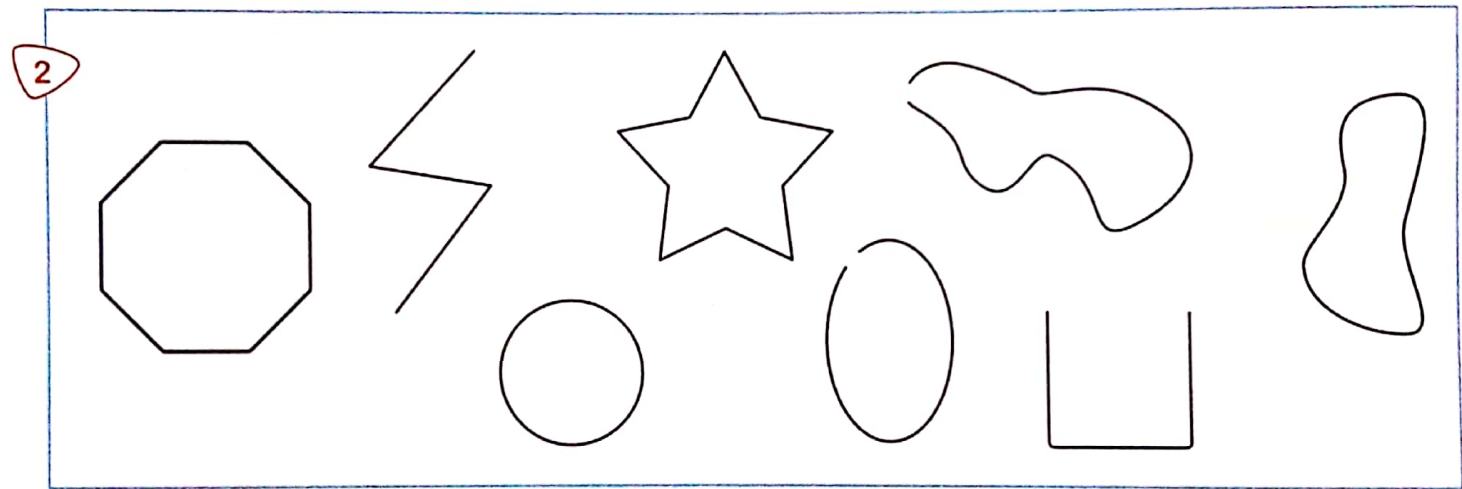
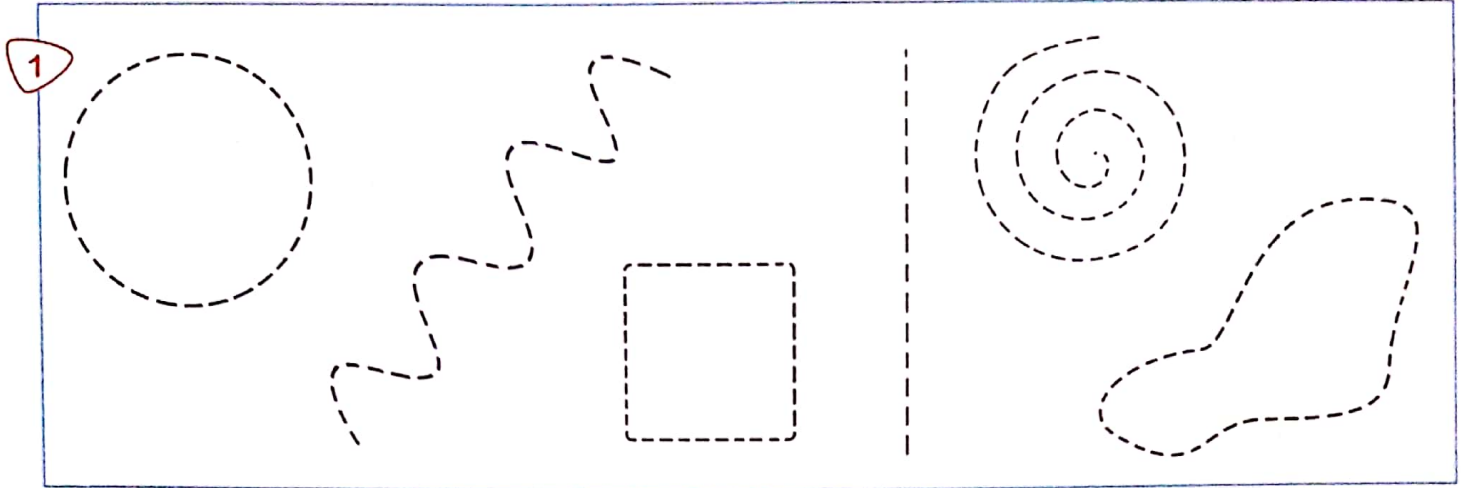




Líneas rectas y curvas

1. Marca con color azul los caminos rectos y con color rojo los caminos curvos. Fíjate en el color de cada auto para trazar los caminos que faltan.

2. Traza con color azul las líneas rectas y con color rojo las líneas curvas.

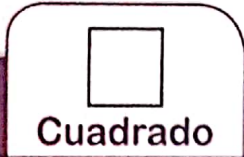


3

Abiertas	Cerradas

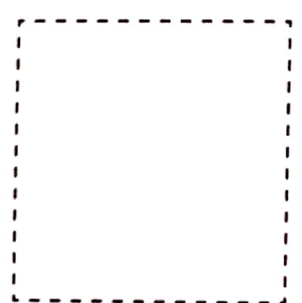
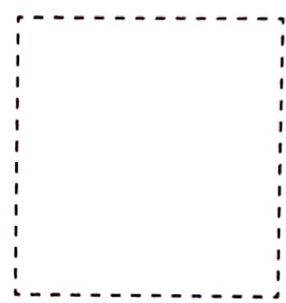
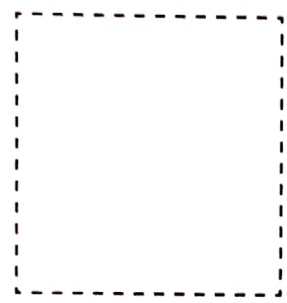
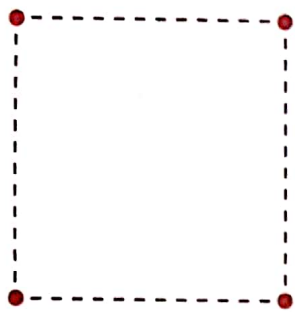
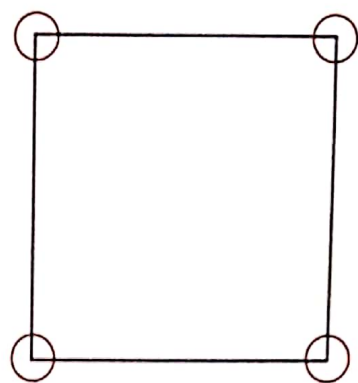
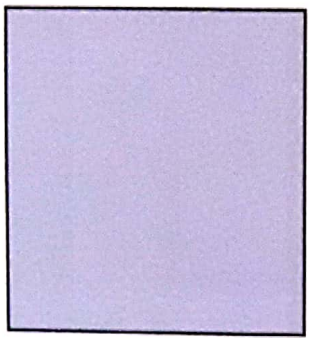
Líneas abiertas y cerradas

1. Repasa con color verde las líneas abiertas.
2. Pinta de color naranja las figuras formadas por líneas cerradas.
3. Dibuja en el cuadro verde una figura con líneas abiertas y en el recuadro naranja una figura con líneas cerradas. Las figuras que hiciste en el cuadro verde y naranja ¿tienen líneas rectas o curvas?



El cuadrado es una figura plana de líneas rectas. Tiene 4 lados iguales y 4 esquinas llamadas vértices.

1



2

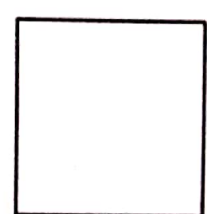
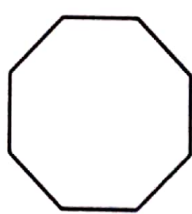
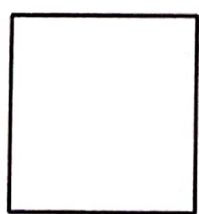
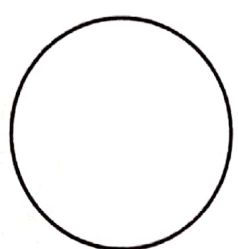
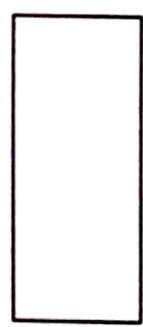
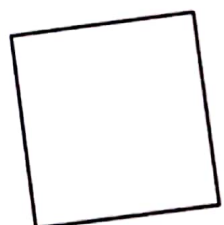
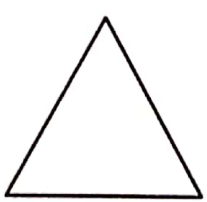
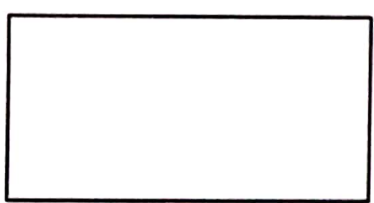
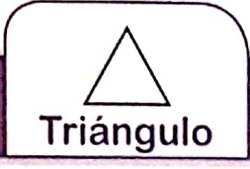


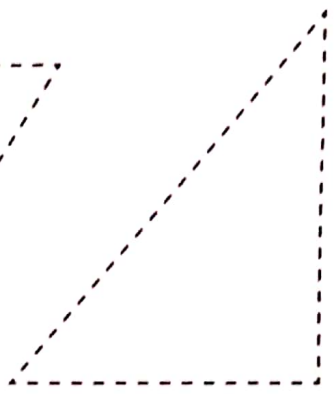
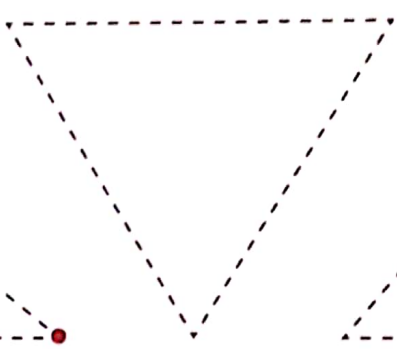
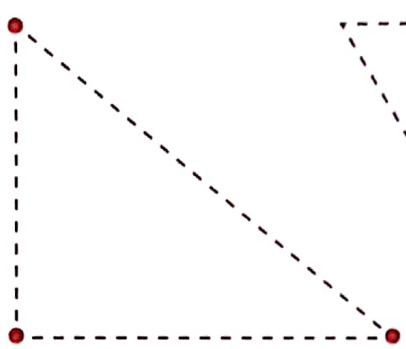
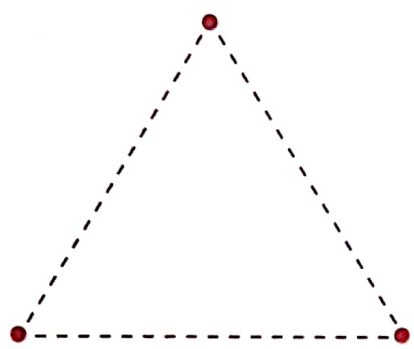
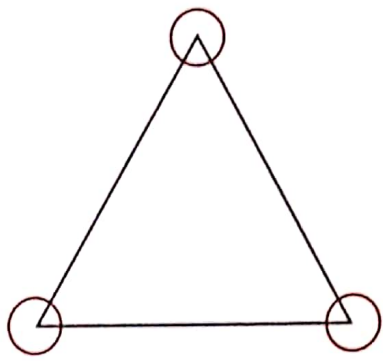
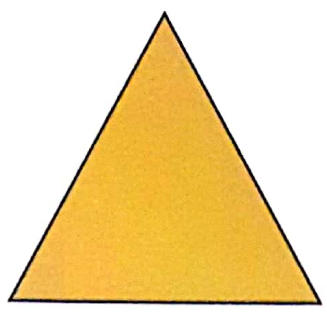
Figura geométrica (2D): cuadrado

1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice y cuenta sus lados. Pinta de color rojo los vértices del cuadrado. Traza los cuadrados siguiendo las líneas segmentadas.
2. Pinta los cuadrados.



El triángulo es una figura plana de líneas rectas. Tiene 3 lados y 3 esquinas llamadas vértices.

1



2

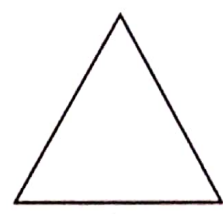
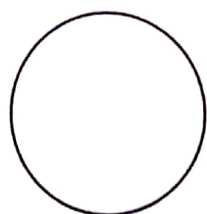
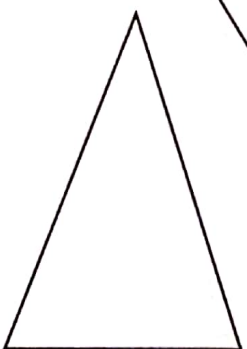
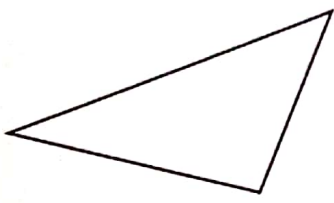
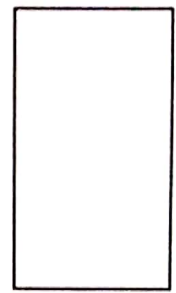
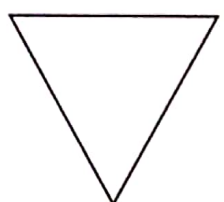
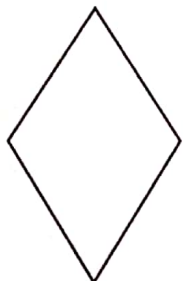
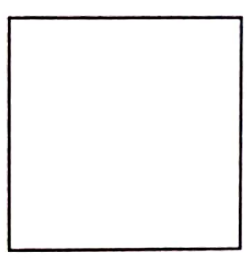
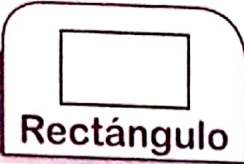


Figura geométrica (2D): triángulo

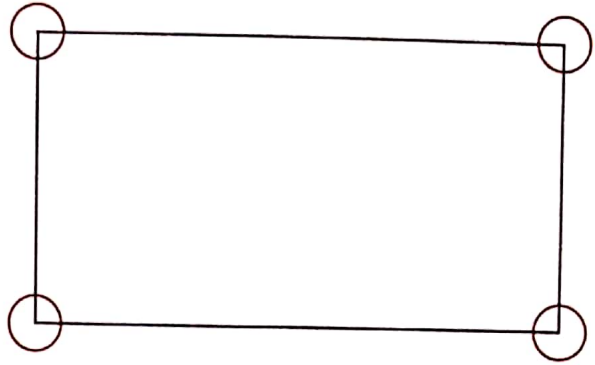
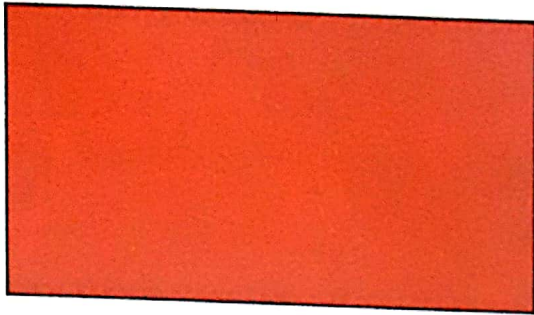
1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice y cuenta sus lados. Pinta de color rojo los vértices del triángulo. Traza los triángulos siguiendo las líneas segmentadas.
2. Pinta los triángulos.



Rectángulo

El rectángulo es una figura plana de líneas rectas. Tiene 4 lados y 4 vértices.

1



2

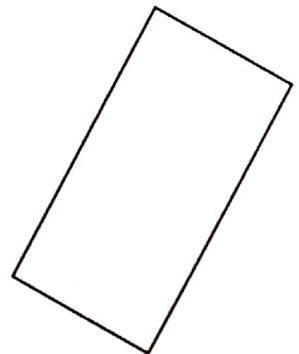
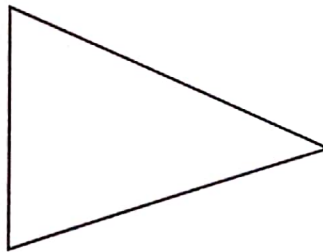
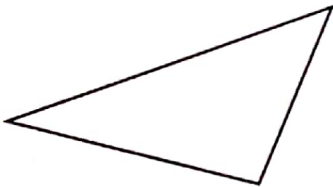
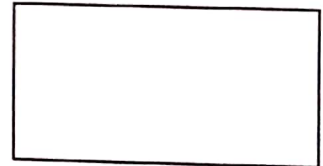
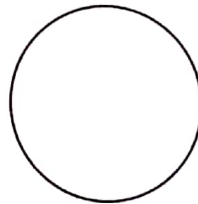
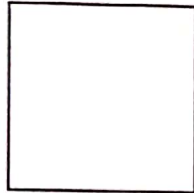
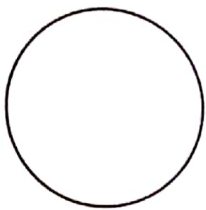


Figura geométrica (2D): rectángulo

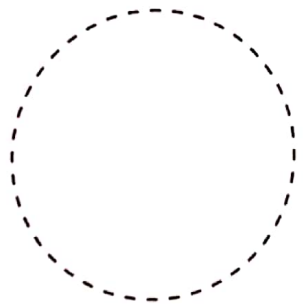
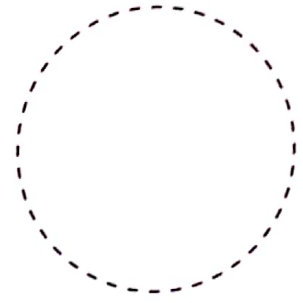
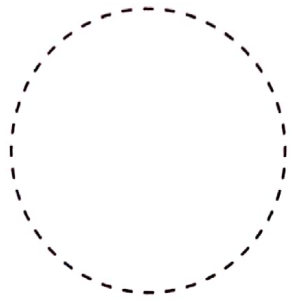
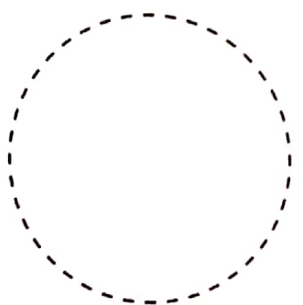
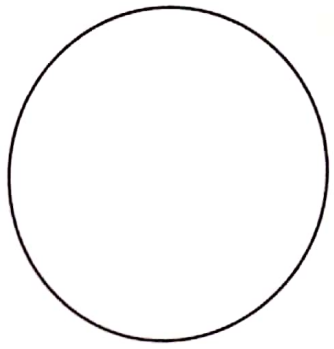
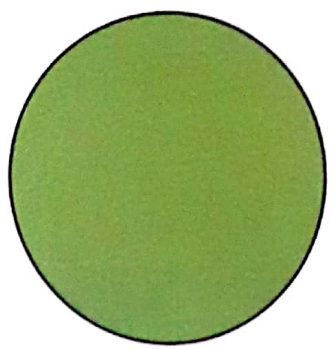
1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice y cuenta sus lados. ¿El rectángulo tiene todos los lados iguales? Pinta de color rojo los vértices del rectángulo. Traza los rectángulos siguiendo las líneas segmentadas.
2. Pinta los rectángulos.



Círculo

El círculo es una figura plana redonda que está formada por una línea curva cerrada. No tiene vértices.

1



2

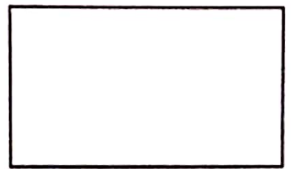
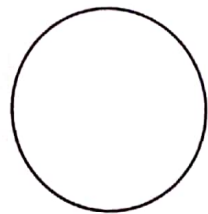
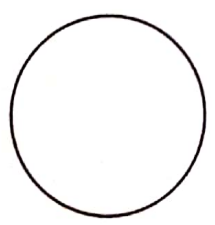
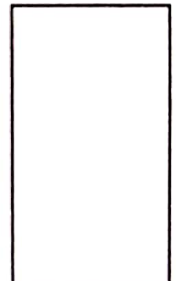
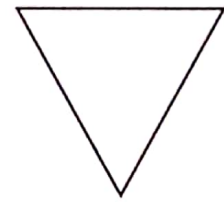
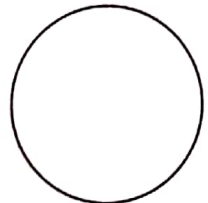
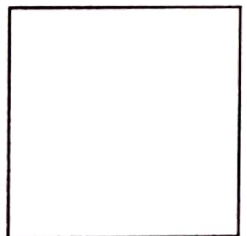


Figura geométrica (2D): círculo

- 1. Recorre el borde de la figura geométrica con tu dedo índice. Pinta el círculo. Traza los círculos siguiendo la línea segmentada.
- 2. Pinta los círculos.

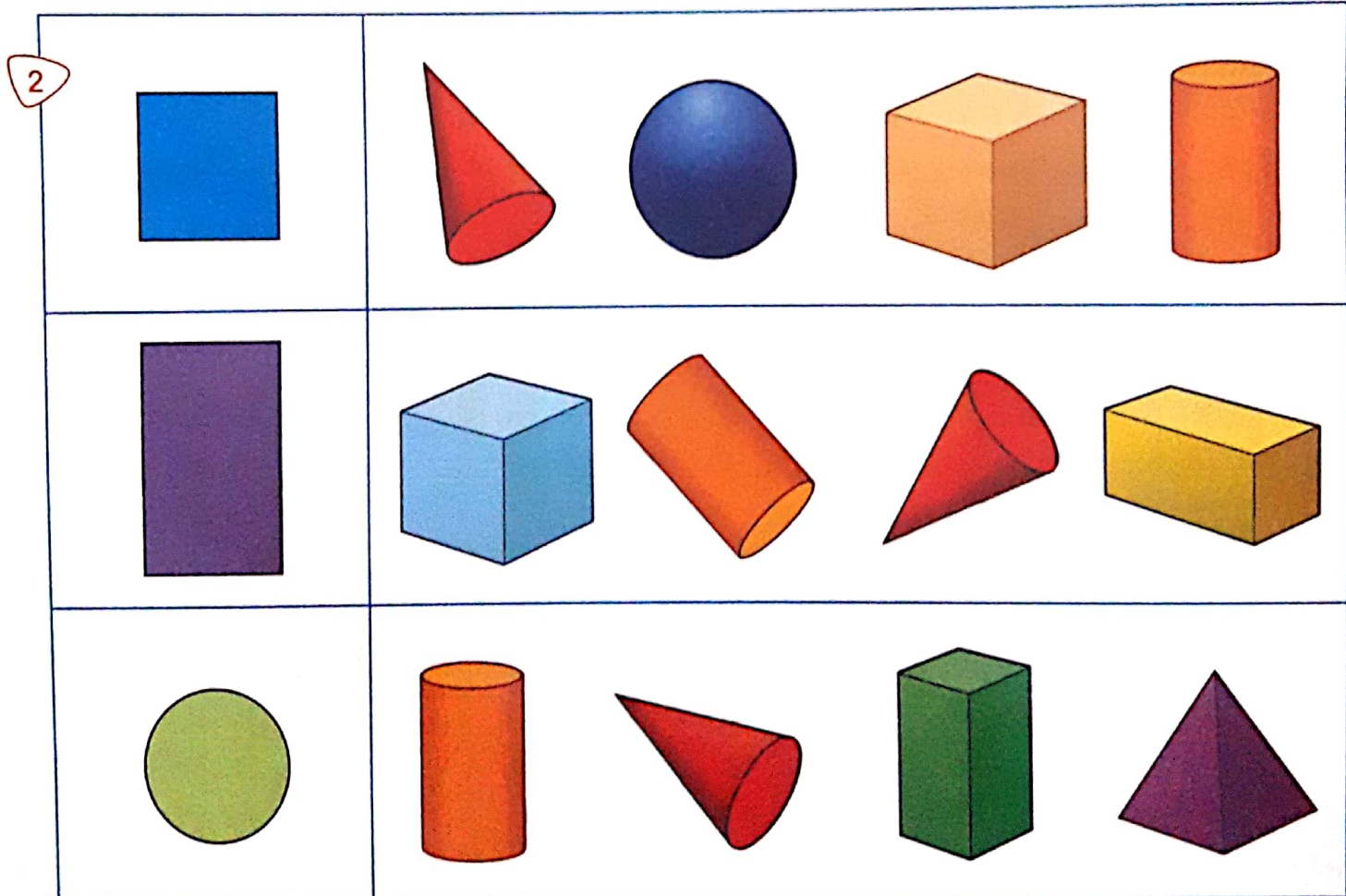
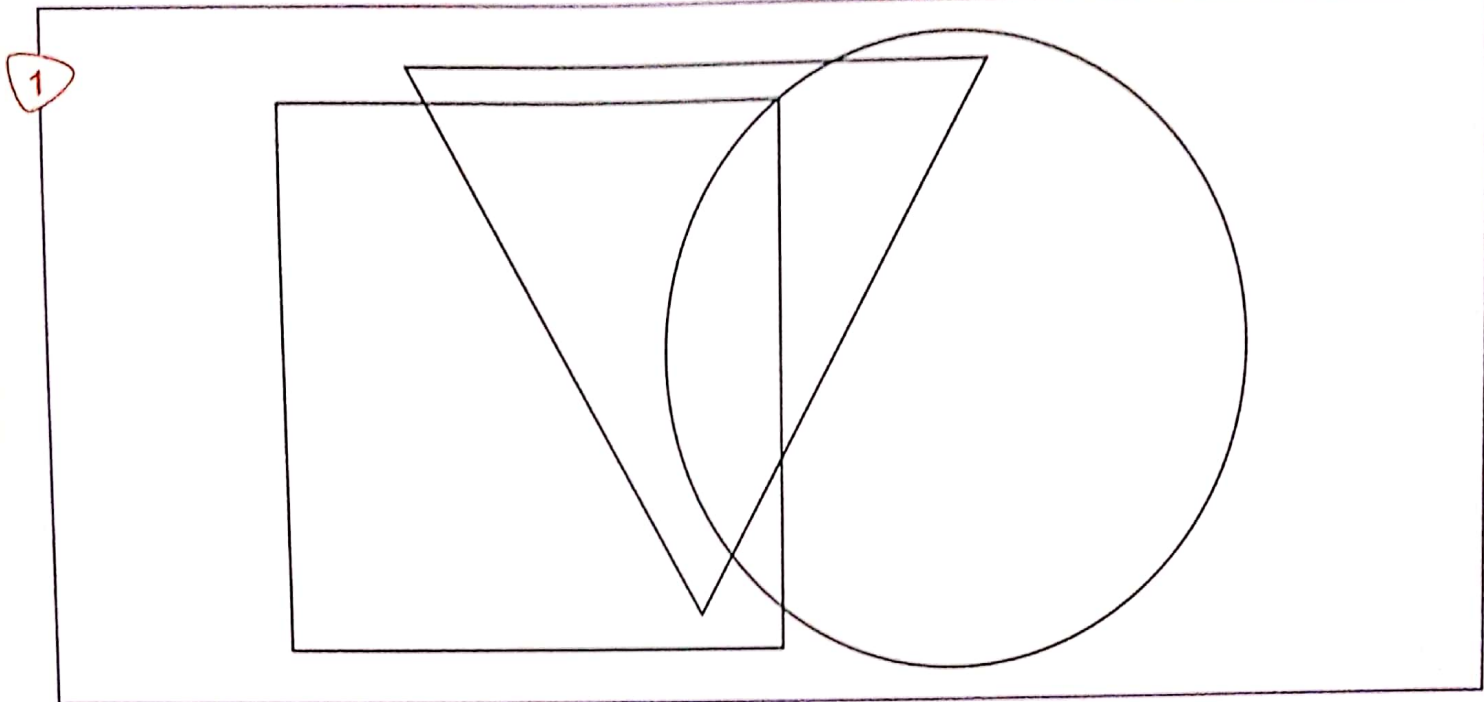
1

○	☀️
□	🔴
▭	🟤
△	🟢

2


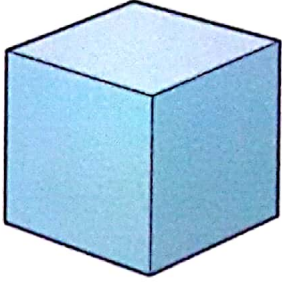
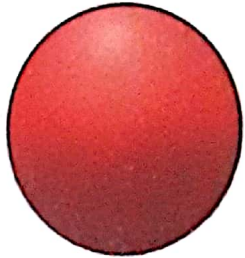
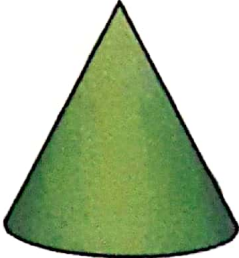
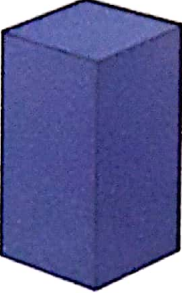
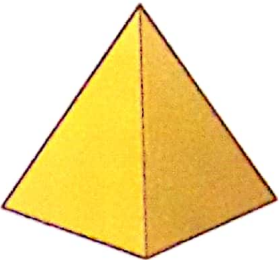
Figuras geométricas (2D)

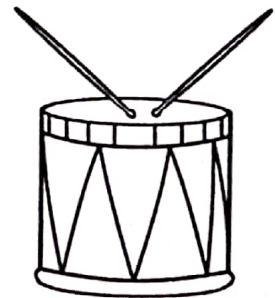
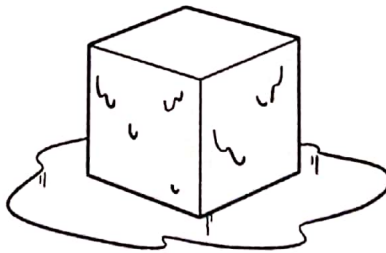
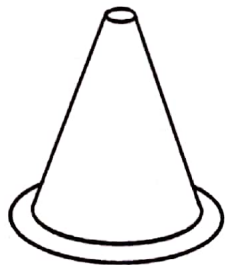
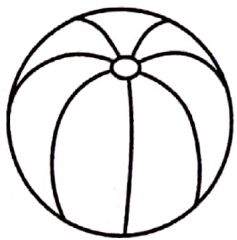
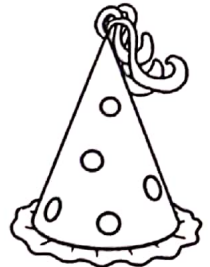
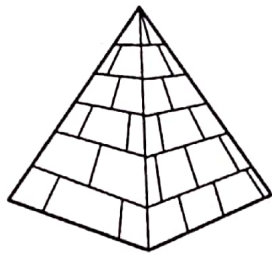
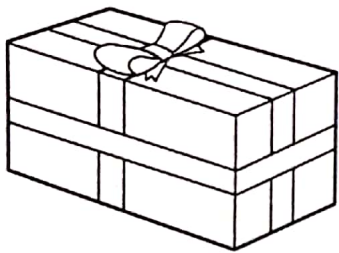
- 1. Pinta las figuras geométricas que aparecen en el dibujo, según las indicaciones de la tabla.
- 2. Pinta las figuras geométricas que se usaron para crear cada dibujo.



Figuras geométricas (2D)

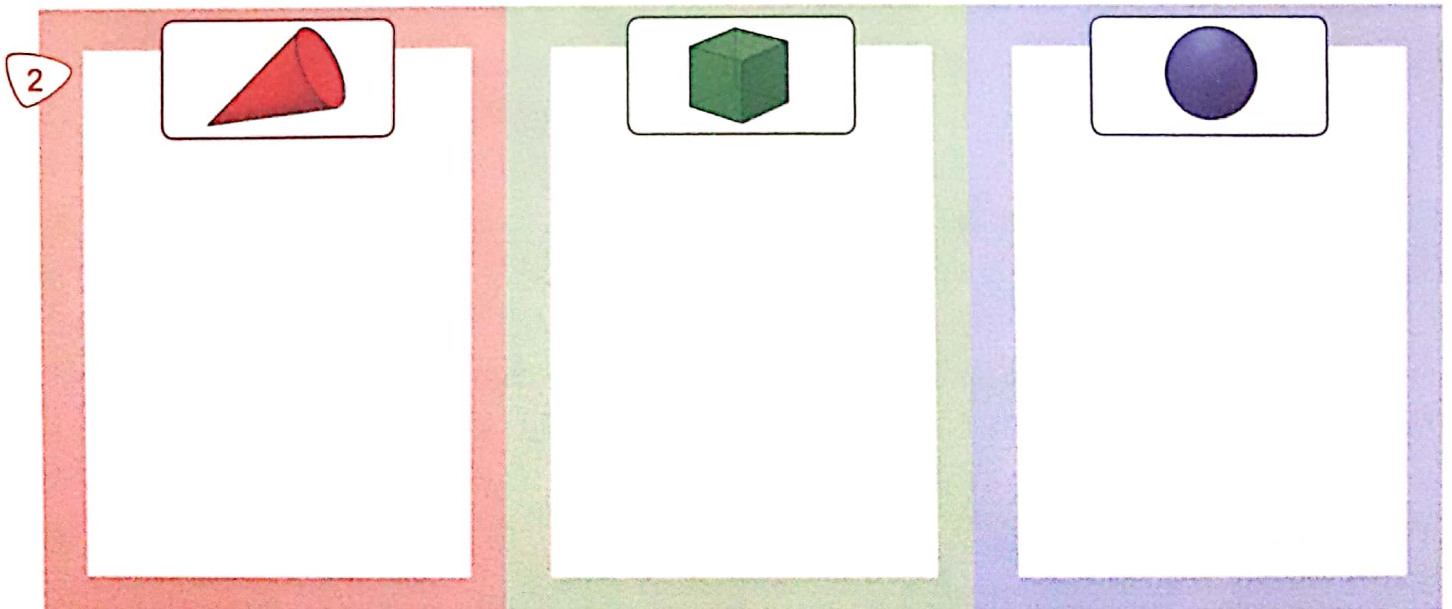
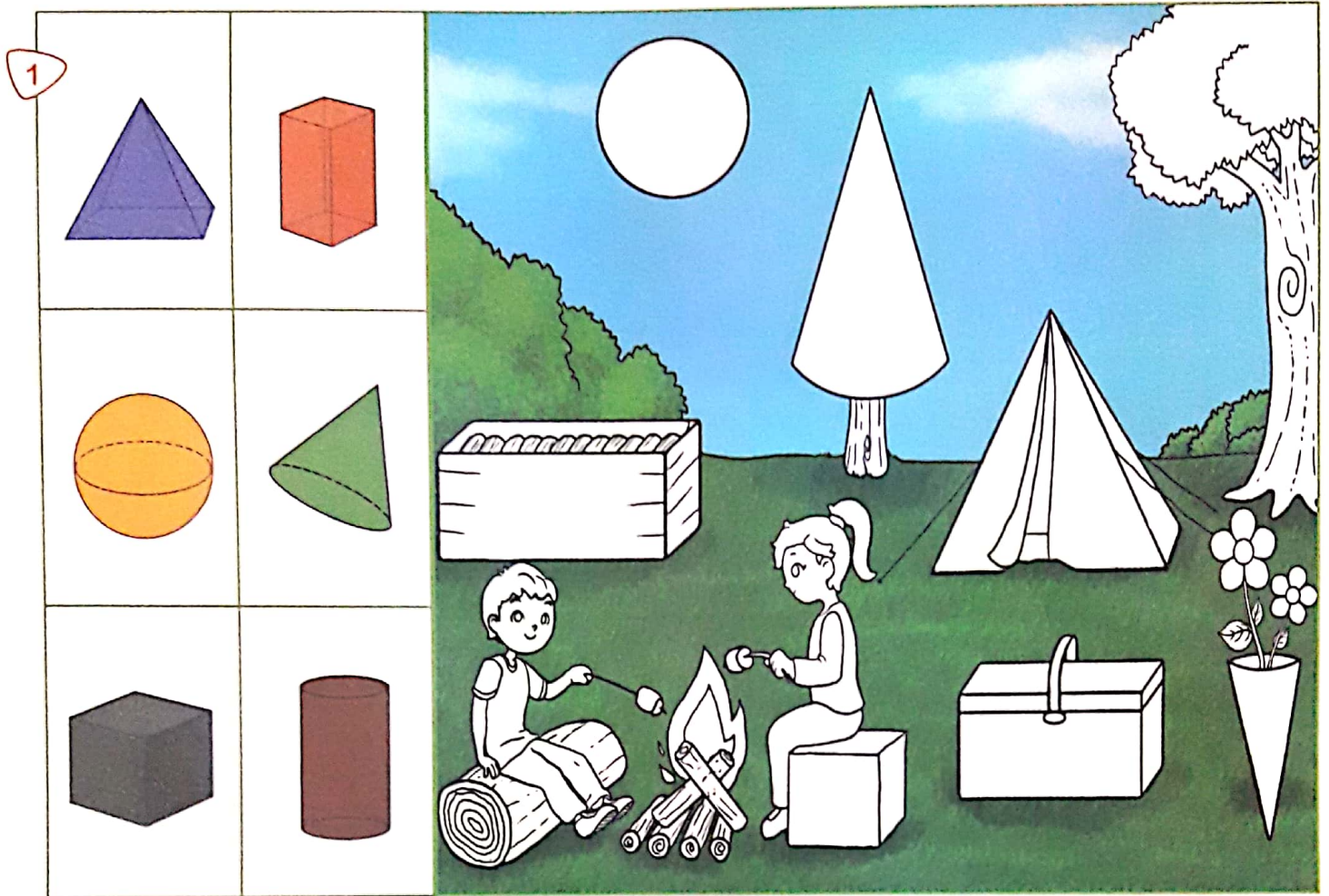
1. Pinta el triángulo.
2. Observa la figura geométrica de cada fila y encierra el o los cuerpos geométricos que tienen esa figura como superficie plana.

 <p>Cilindro</p>	 <p>Cubo</p>	 <p>Esfera</p>
 <p>Cono</p>	 <p>Prisma</p>	 <p>Pirámide</p>



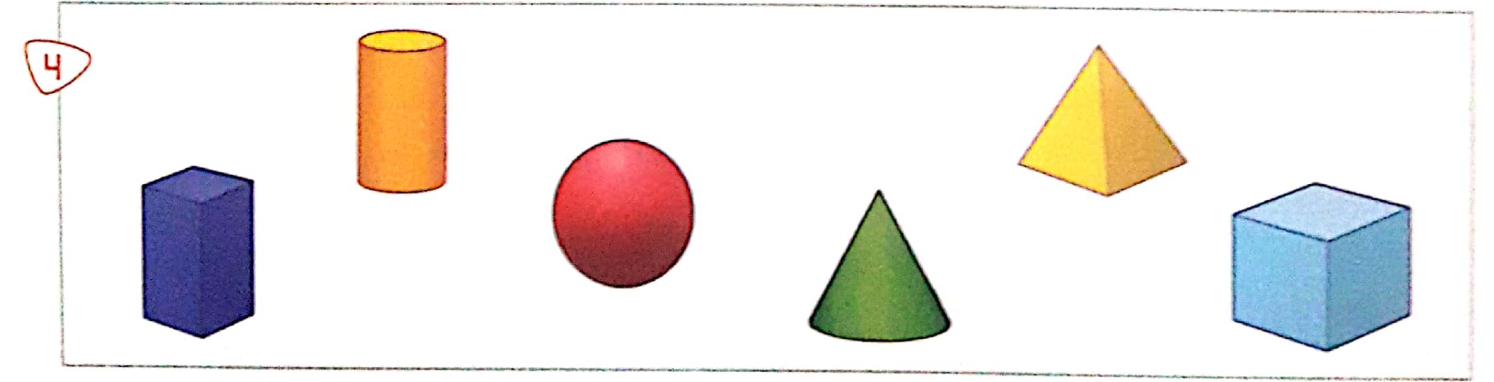
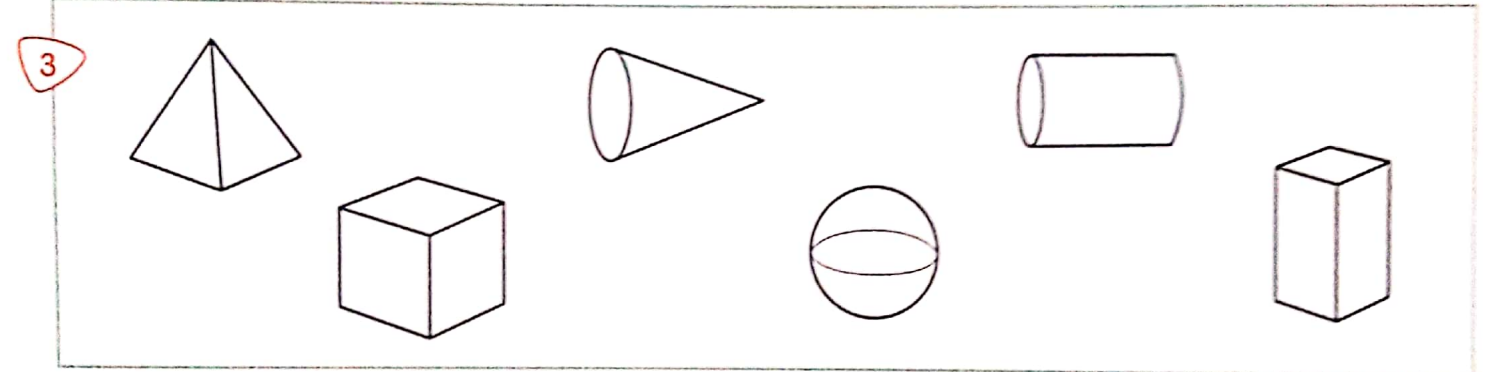
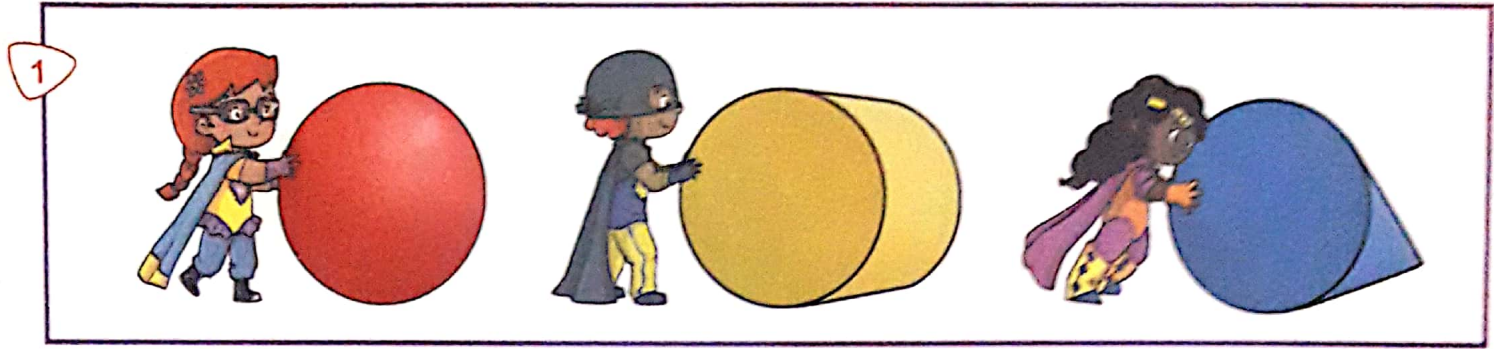
Cuerpos geométricos (3D): forma

- Nombra los cuerpos geométricos que aparecen en la tabla.
- Guiándote por la tabla, pinta los objetos del color del cuerpo geométrico que tiene una forma semejante.



Cuerpos geométricos (3D): forma

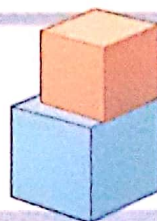
1. Observa el dibujo e identifica los elementos que tienen forma semejante a un cuerpo geométrico. Pinta los elementos del dibujo siguiendo las indicaciones de color de la tabla.
2. Dibuja objetos que tengan forma semejante al cono, al cubo y a la esfera en el recuadro que corresponda.



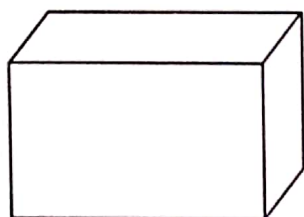
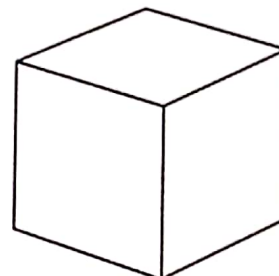
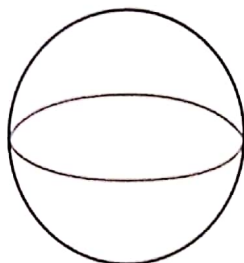
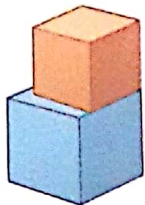
Cuerpos geométricos (3D): atributos de funcionalidad

1. Observa los cuerpos geométricos que pueden rodar, ¿cuáles son?, ¿cómo tiene que ser un objeto para que pueda rodar?
2. Observa los cuerpos geométricos que se deslizan. Nómbralos. ¿Qué característica debe tener un objeto para que se pueda deslizar?
3. Pinta los cuerpos geométricos que pueden rodar y tacha los que no pueden rodar.
4. Encierra los cuerpos geométricos que se deslizan.

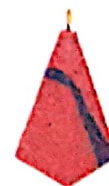
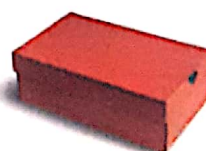
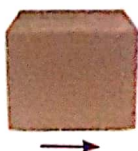
Los objetos pueden apilarse cuando tienen caras planas.



1



2








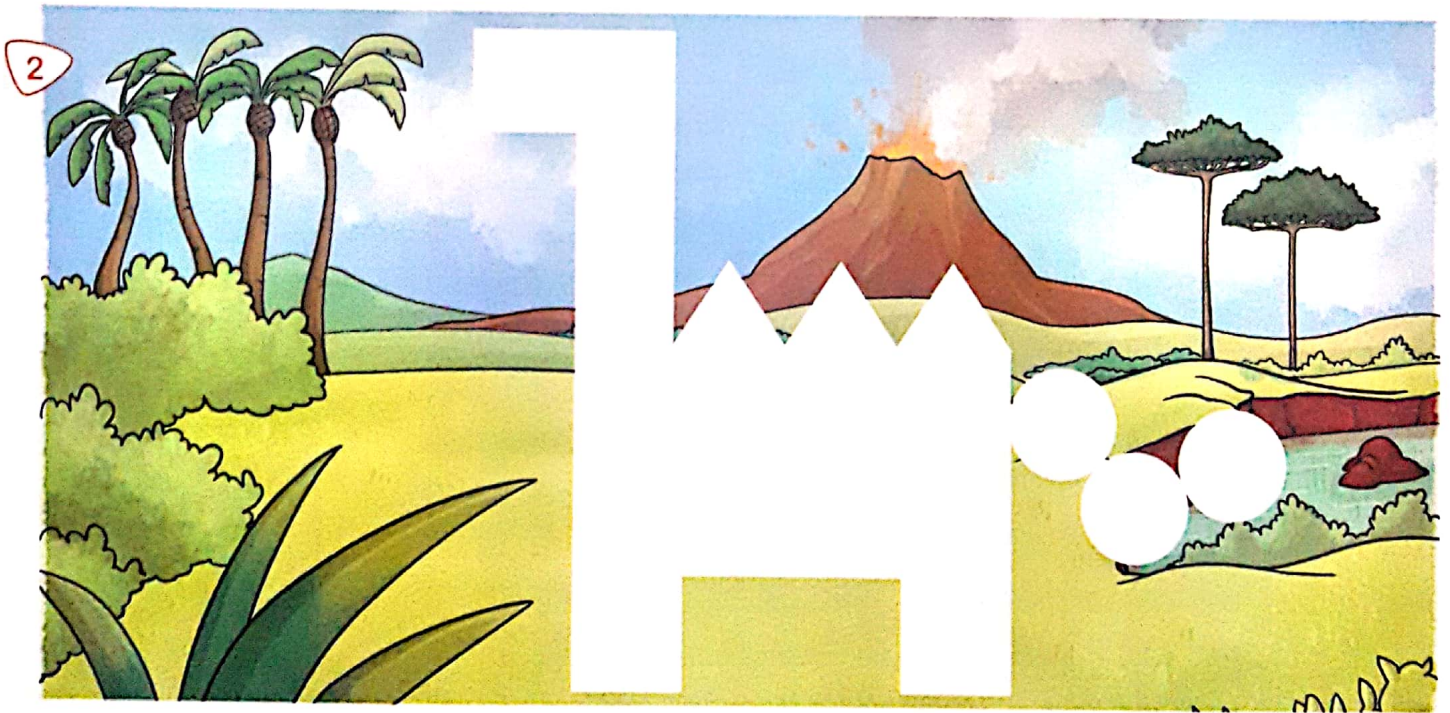
Cuerpos geométricos (3D): atributos de funcionalidad

1. Pinta los cuerpos geométricos que pueden apilarse. ¿Qué cuerpo geométrico puede rodar, deslizarse y apilarse?, enciérralo.
2. Observa los objetos que están a la izquierda. En el riel rojo, encierra los objetos que pueden rodar. En el riel azul, encierra los objetos que pueden deslizarse. En el riel verde, encierra los objetos que pueden apilarse.

Resolución de problemas







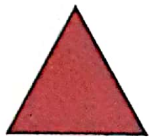
Cuerpos geométricos	¿Cuántos hay?
 Cubos	
 Esferas	
 Prismas	
 Conos	
 Cilindros	











Resolver problemas con cuerpos y figuras geométricas





1. Observa la imagen. ¿Cuántos objetos tienen forma semejante a los cuerpos geométricos? Registra las cantidades en la tabla. ¿Qué objetos tienen forma de pirámide?, enciéralos.
2. Saca los stickers de la página 161 y pega las figuras geométricas sobre la imagen blanca. ¿Qué animal formaste?

1

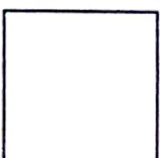



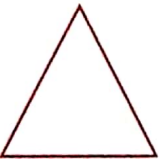
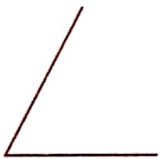


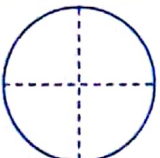
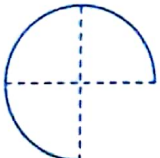

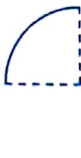
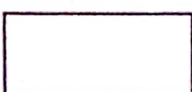

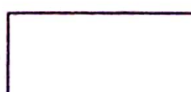

 1 	 3 
	

 2 	 4 

 1 	 2 

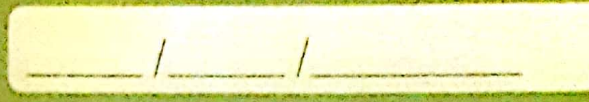
 1 	 5 

2

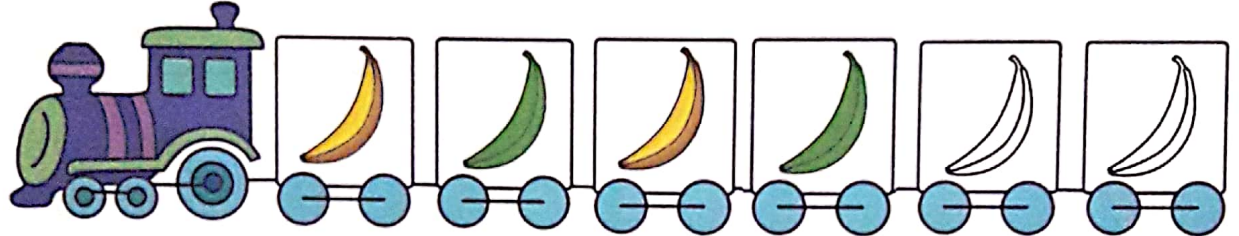
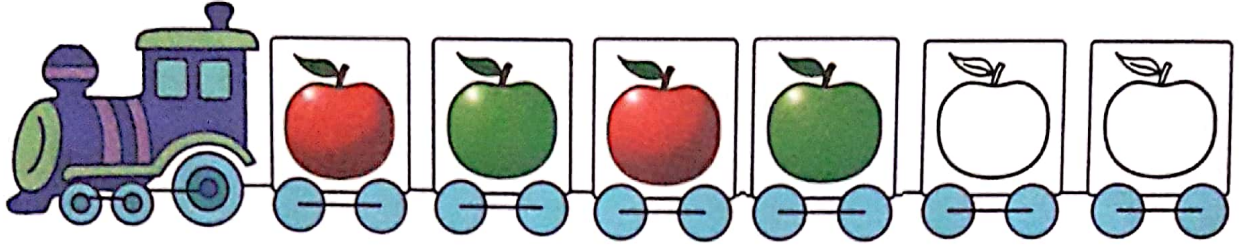
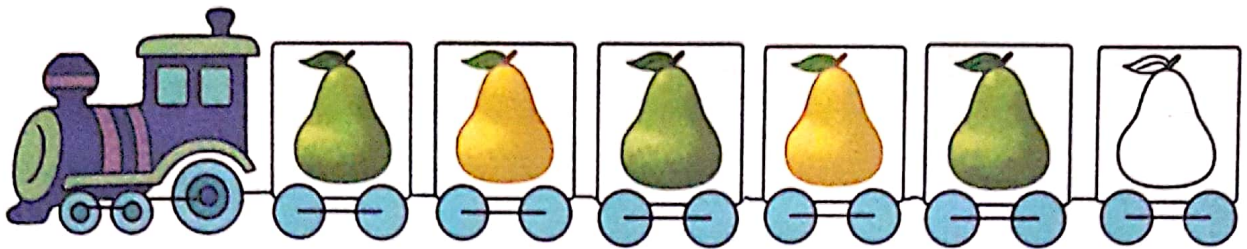
				
				
				
				

Clasificar y completar figuras geométricas (2D)

1. Dibuja las figuras geométricas de acuerdo a los atributos entregados en cada caso: forma, tamaño, cantidad y color. Fíjate en el ejemplo.
2. Completa las figuras de cada serie para que sean iguales al modelo.



1

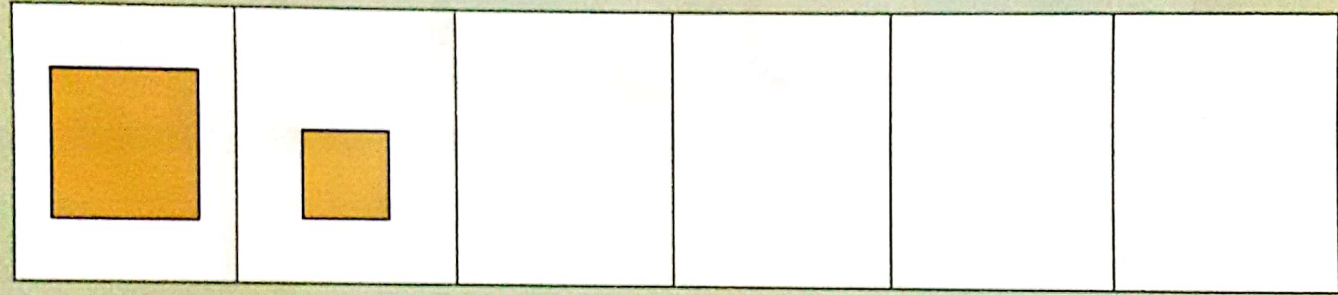
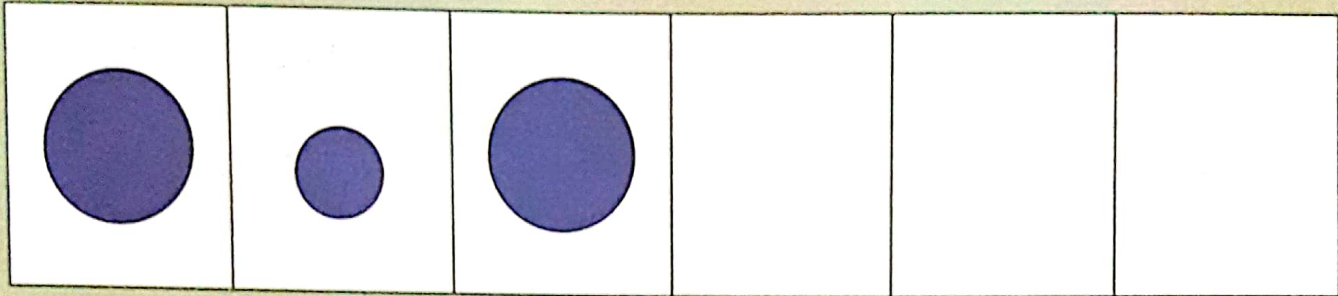
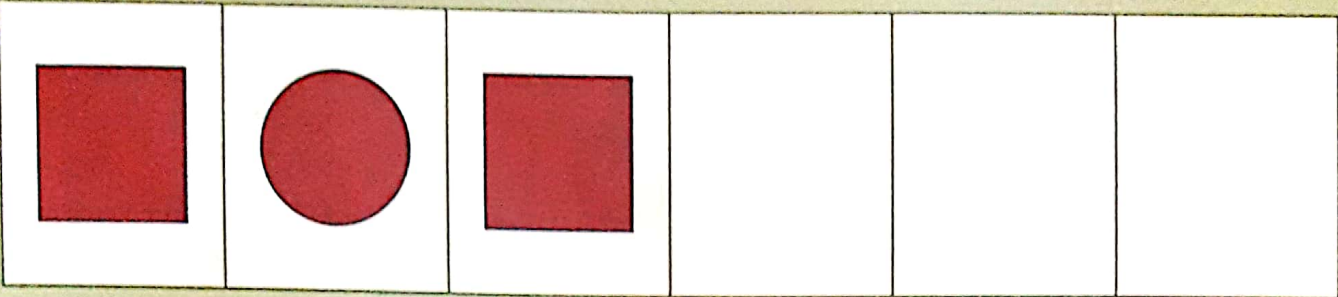


2

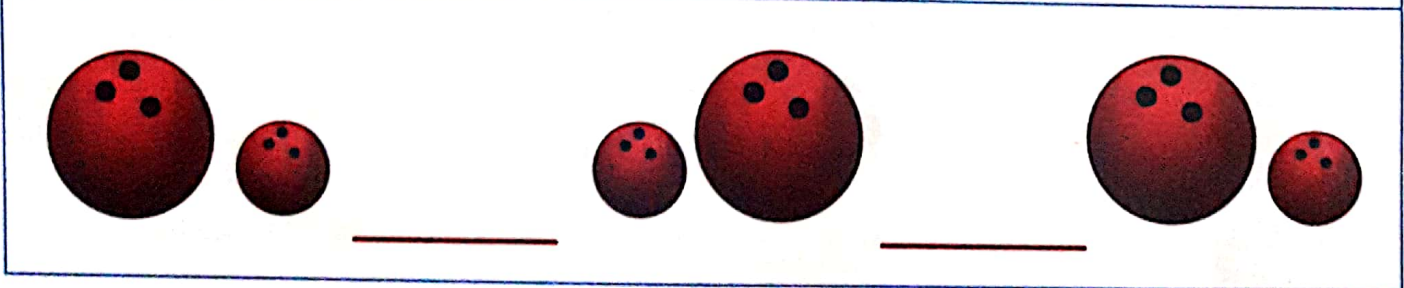
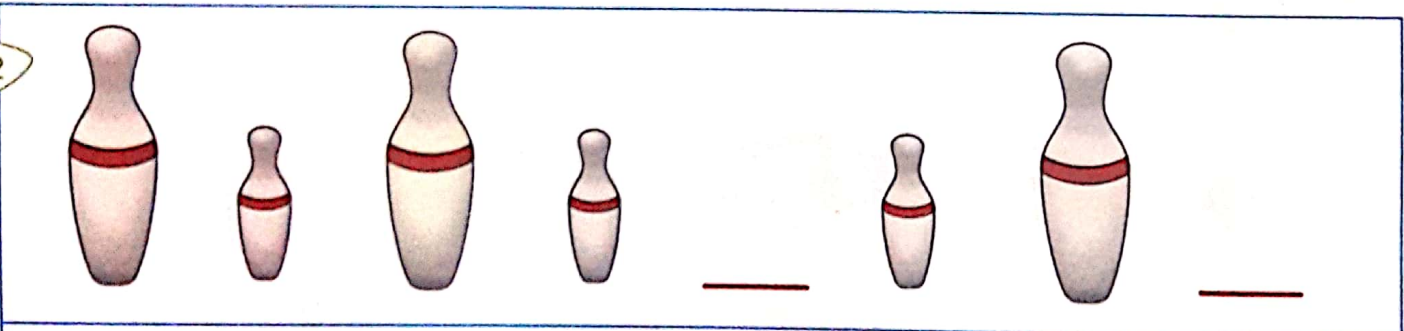
Secuencias con patrones AB

1. Pinta las frutas de cada vagón, continuando el patrón dado.
2. Completa cada secuencia con los stickers de la página 163, continuando el patrón dado.

1



2



Secuencias con patrones AB

- 1. En cada riel, dibuja y pinta los elementos que siguen para completar la secuencia.
- 2. Dibuja los elementos que faltan para completar las secuencias.

1

Quiquiriqui



Ssss



Ssss



Quiquiriqui



Ssss



Ssss



Quiquiriqui



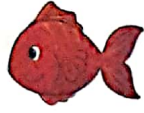
Ssss



Glup



Glup



Bzzz



Glup



Glup



Bzzz



Glup



Bzzz



Glup



Auuu



Bee



Bee



Auuu



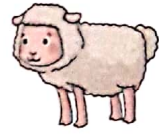
Bee



Bee



Bee



Auuu



2



Talán



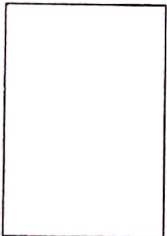
Rin



Rin



Talán



Rin



Rin



Rin



Tic



Tac



Rum



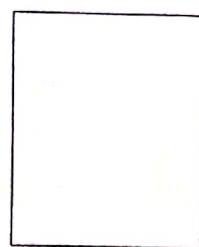
Tic



Tac



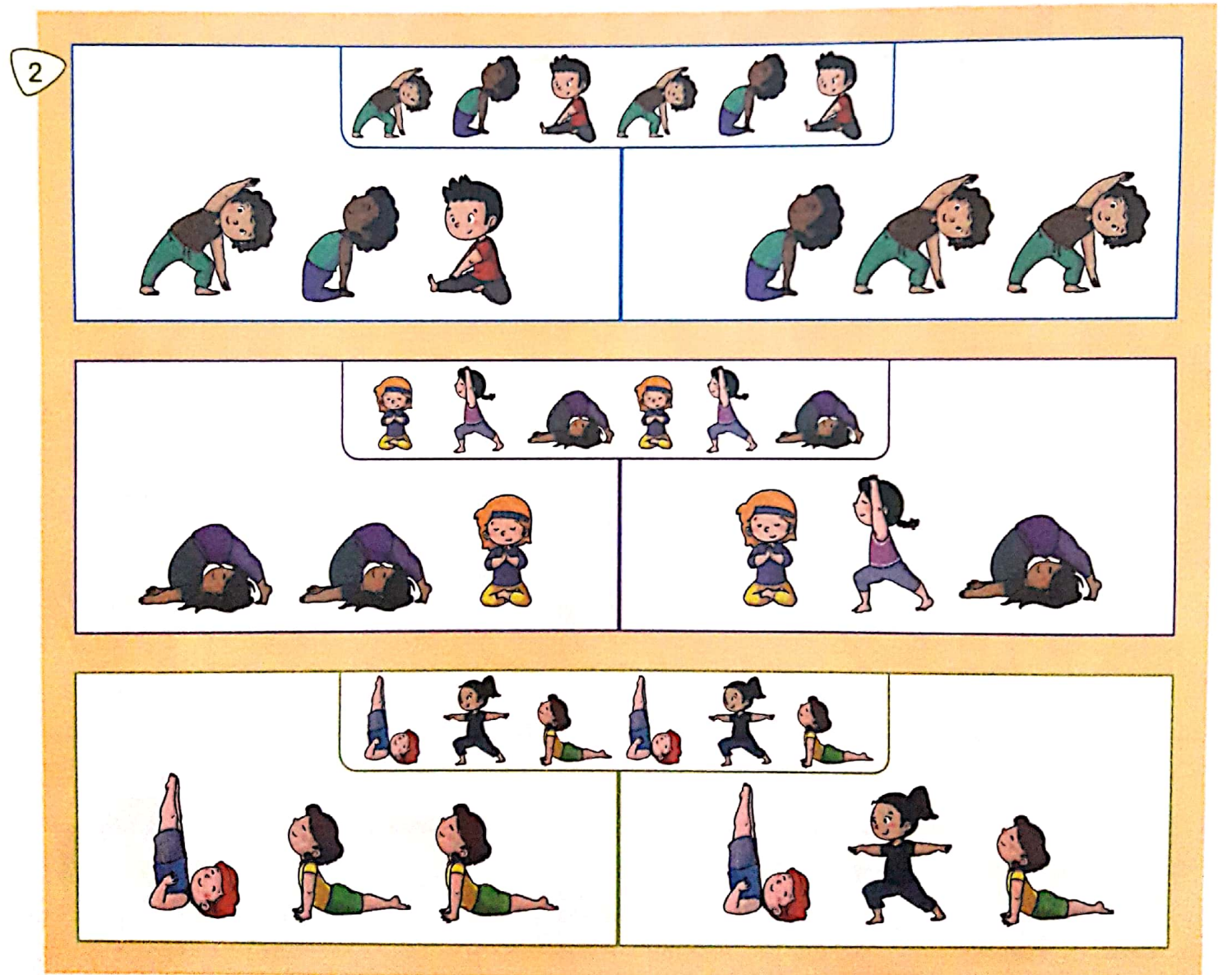
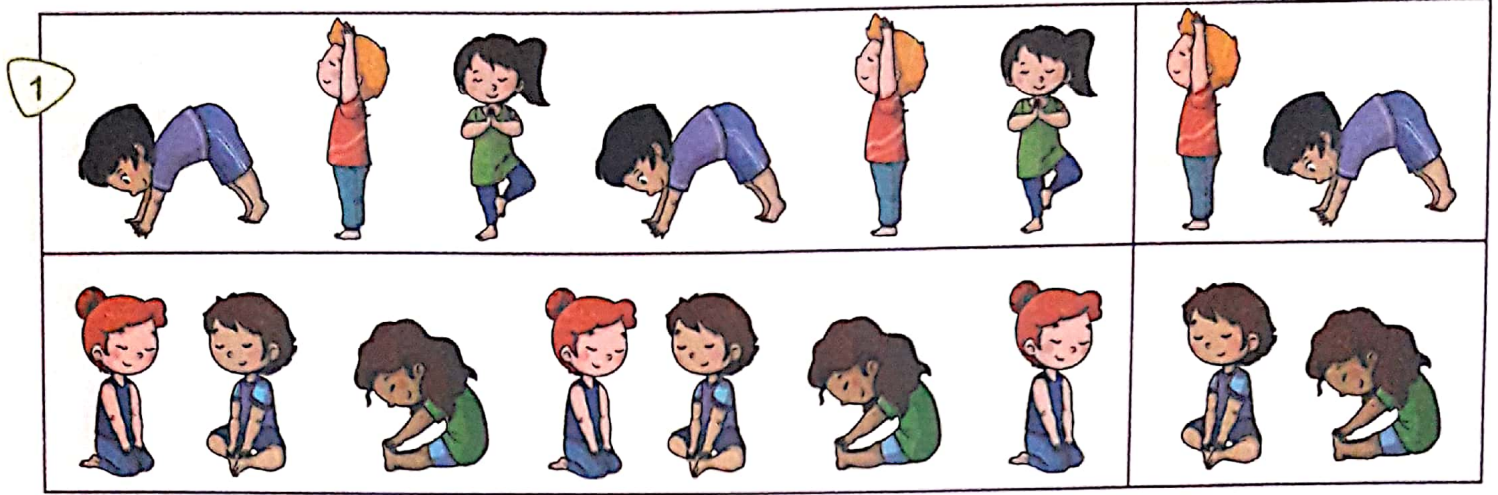
Tic



Rum

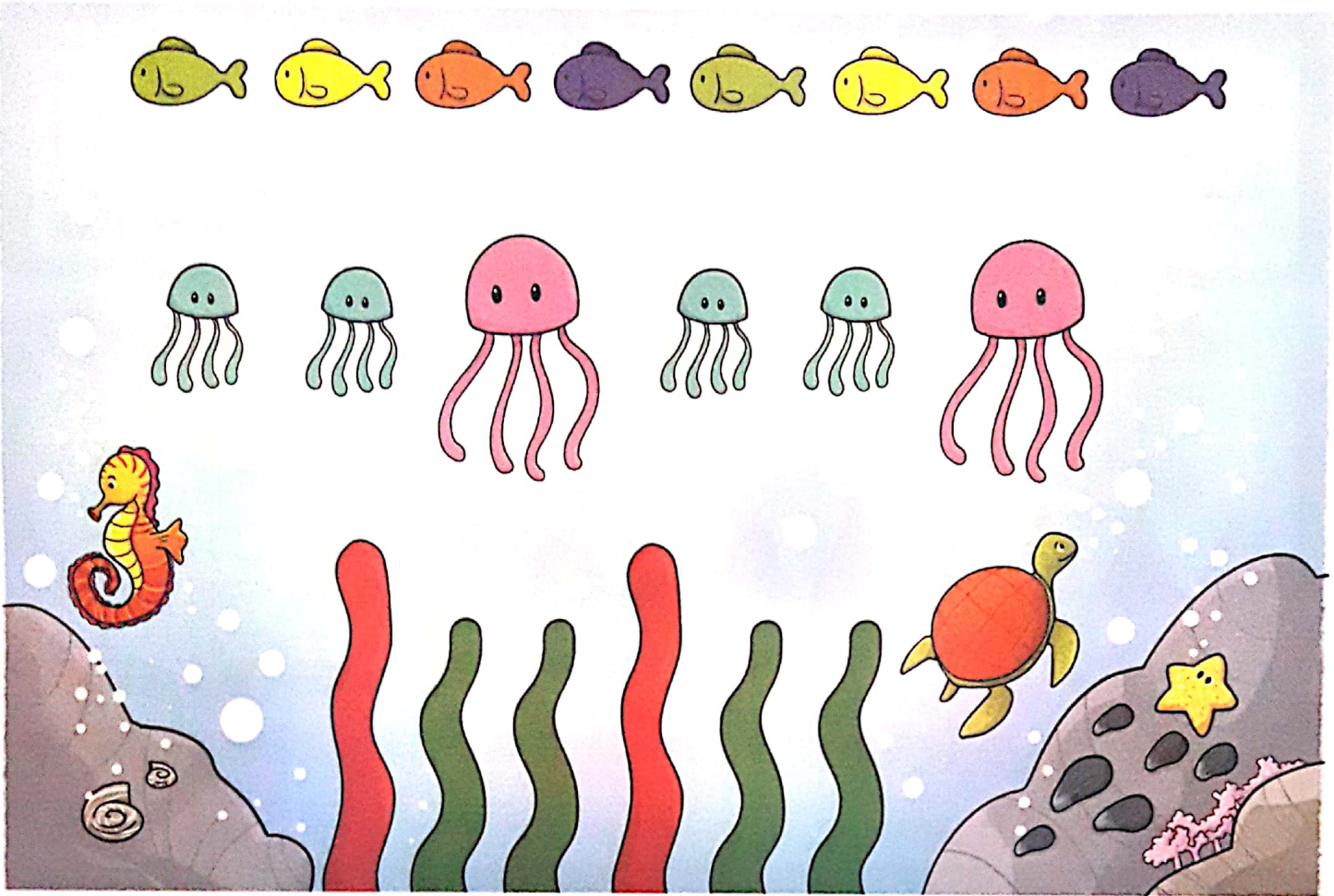
Secuencias de sonidos con patrones ABB y AAB

1. Reproduce el sonido que hacen los animales de cada secuencia y rodea el patrón de cada una. Fíjate en el ejemplo. Encierra el animal que continúa en cada caso.
2. Despega los stickers de la página 163. Pega los elementos que faltan para completar cada secuencia.



Secuencias de movimientos con patrones ABC

1. Observa cada secuencia de movimientos y reproducéla con tu cuerpo. Identifica el patrón y encierra la posición que continúa en cada secuencia.
2. En cada caso, encierra el patrón que corresponde a la secuencia.



Secuencias con patrones ABCD - AAB - ABB

- Observa el fondo del mar. Descubre las secuencias que siguen un patrón y enciérralas.
- En cada riel, dibuja y pinta el patrón de cada secuencia que encerraste en la primera actividad.

/ / /

Tamaño	Color	Forma

Tamaño	Color	Forma

Tamaño	Color	Forma

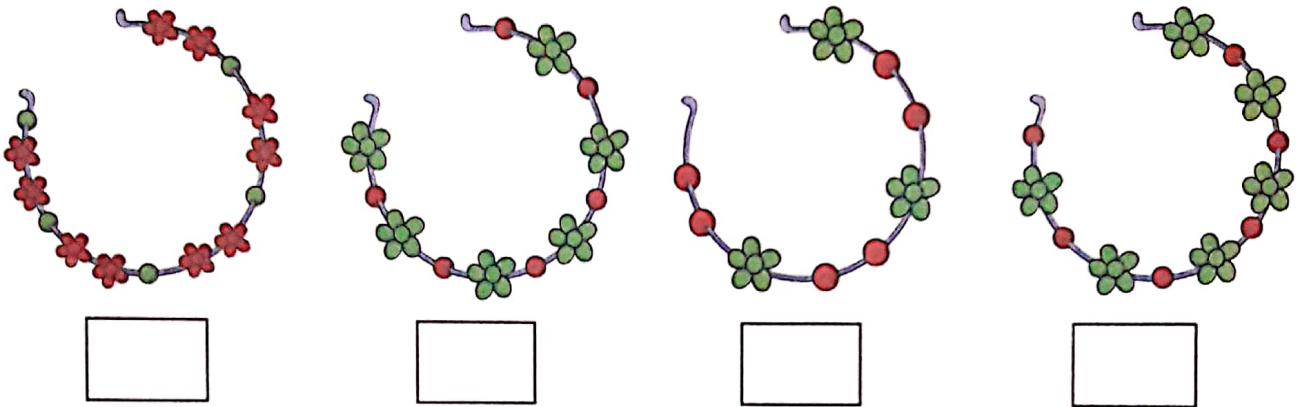
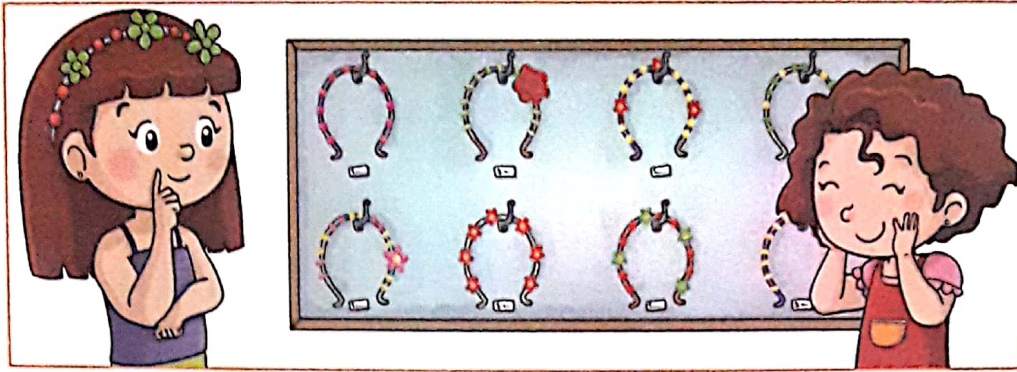
Tamaño	Color	Forma

Identificación de atributos en un patrón

- Encierra el patrón de cada secuencia. En la tabla de atributos, marca con una X lo que cambia en el patrón. Fíjate en el ejemplo. ¿En qué se diferencian las figuras del patrón de ejemplo?

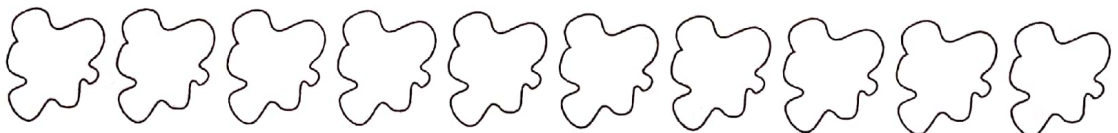
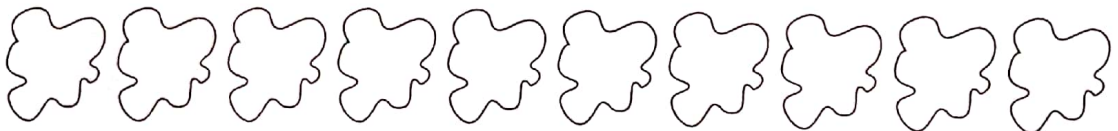
Resolución de problemas

1



2

CUENTAS











Resolver problemas a partir de la comparación y creación de patrones










1. Eli tiene un cintillo y quiere regalarle uno igual a su hermana.

Observa el patrón que sigue cada cintillo y marca con una X el cintillo que debe comprar Eli.









2. Haz un cintillo para Eli y su hermana utilizando los colores de las cuentas de la tabla azul. Crea, para cada niña, un cintillo con un patrón diferente, pintando las manchas del color de las cuentas que quieras utilizar.









1







							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>







								
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>







2

							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

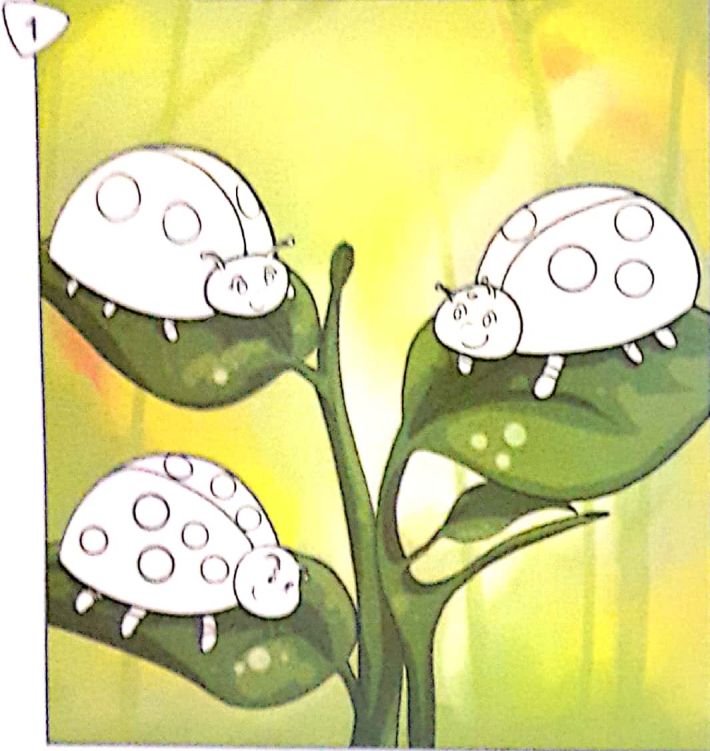
					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

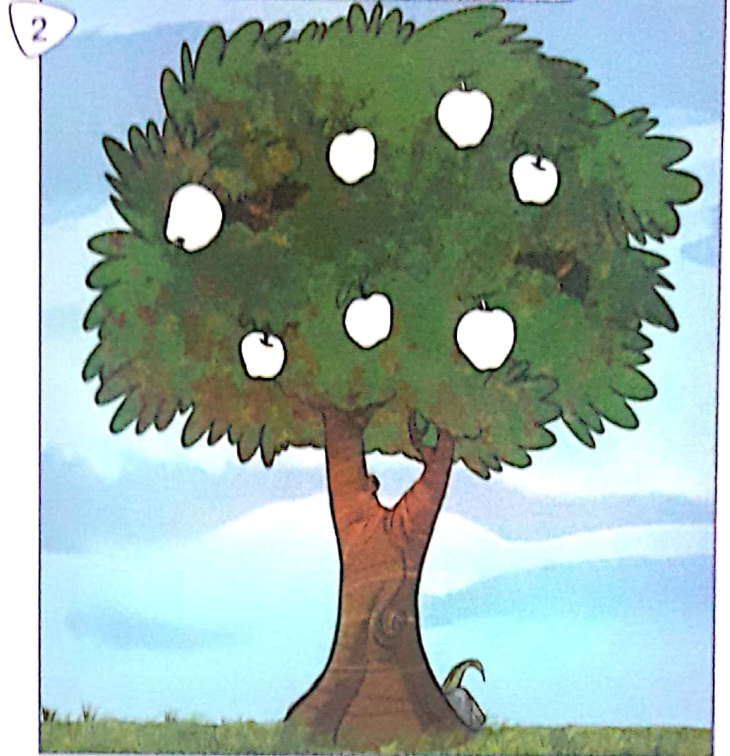
Representación y comparación de secuencias con patrón AB - AAB - AABB - ABC - ABB

1. Representa el patrón de cada secuencia usando rayas y puntos. Fíjate en el ejemplo.
2. En cada caso, encierra la secuencia de figuras geométricas que tenga el mismo patrón que el modelo.
¿Cuántos elementos tiene cada patrón?

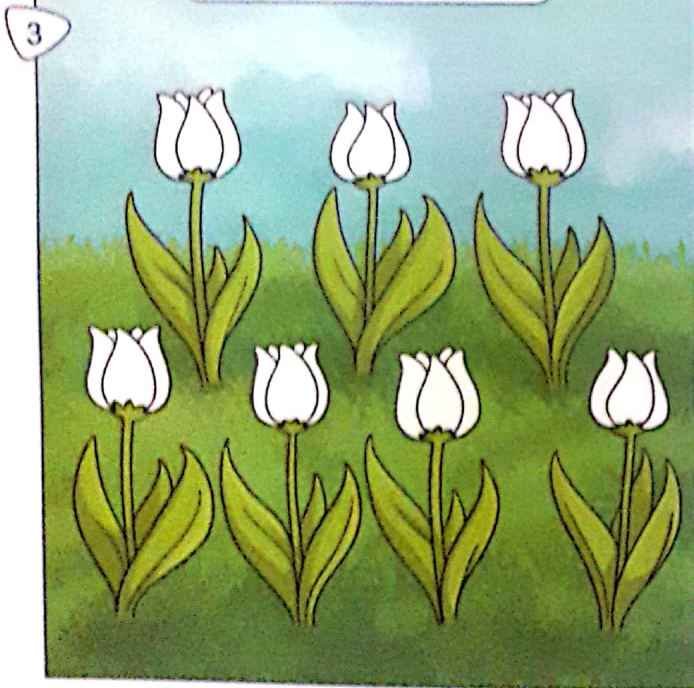
Todas las chinitas



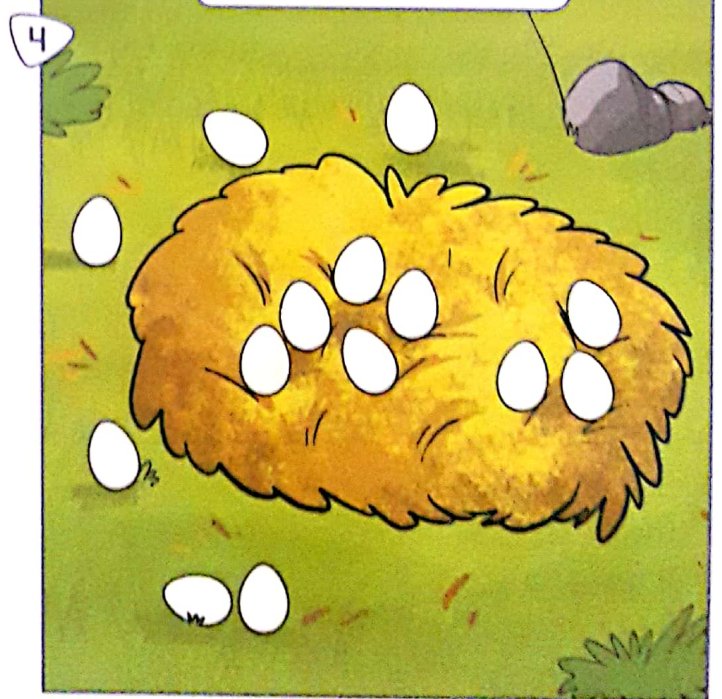
Algunas manzanas



Ninguna flor

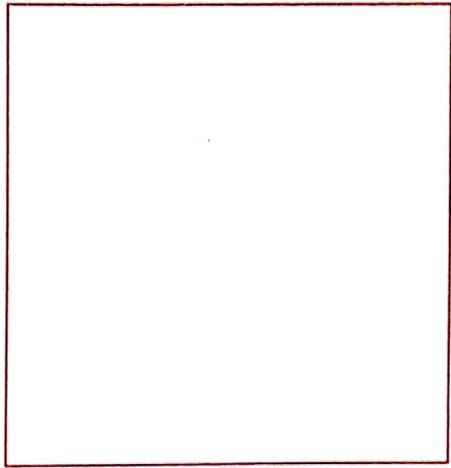
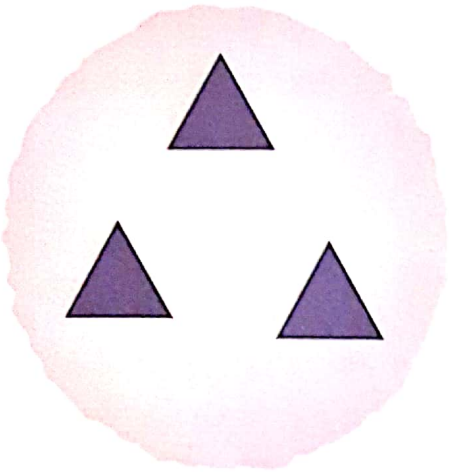


Algunos huevos

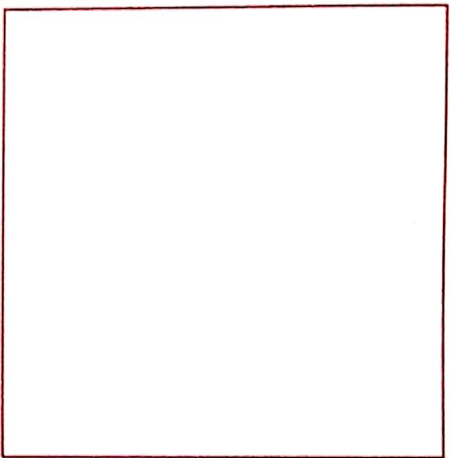
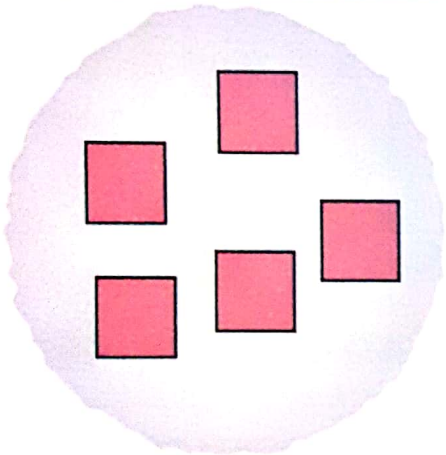


Cuantificadores: todos - algunos - ninguno
• Pinta según lo indicado en cada caso.

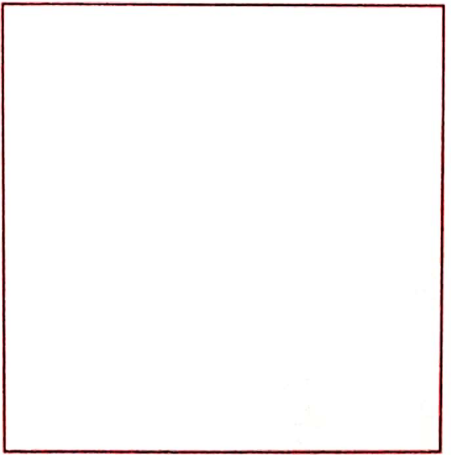
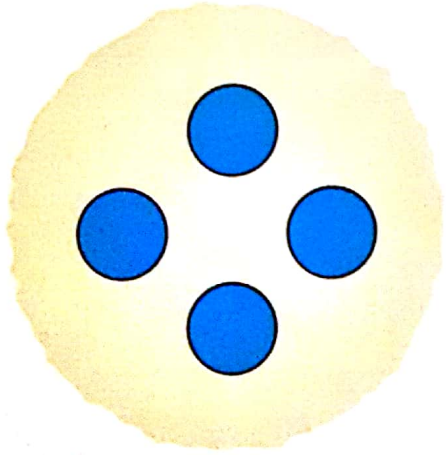
1



2



3

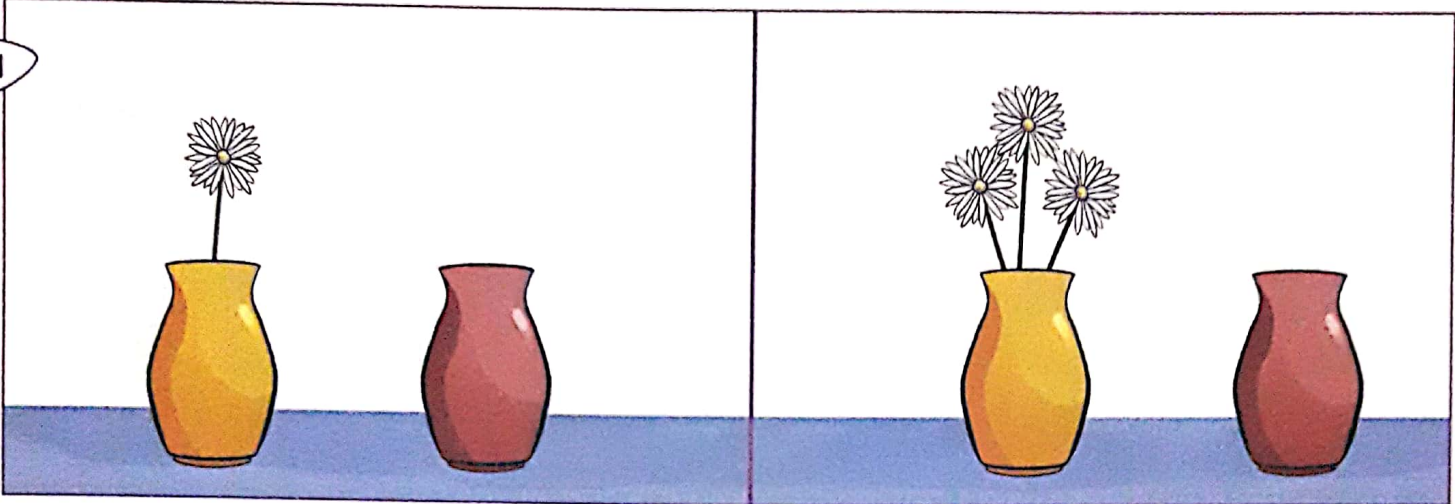


Quantificadores: más que - menos que - igual que

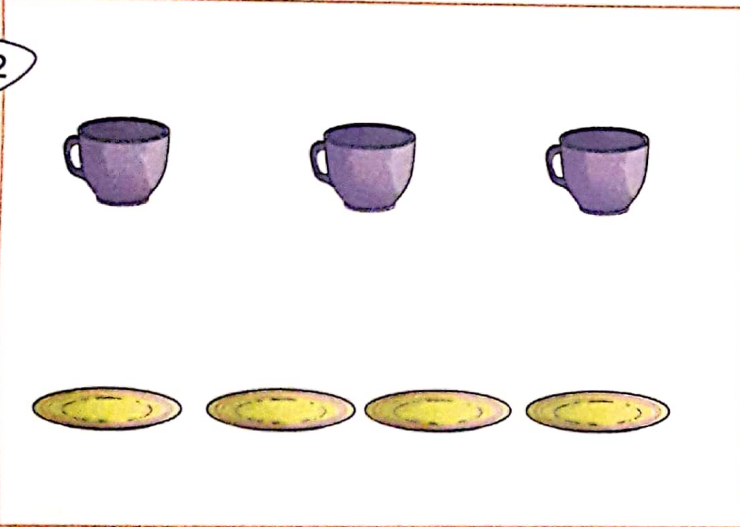
En el recuadro rojo de cada actividad:

- 1. Dibuja **más** triángulos **que** los del conjunto dado.
- 2. Dibuja **menos** cuadrados **que** los del conjunto dado.
- 3. Dibuja **igual** cantidad de círculos **que** los del conjunto dado.

1



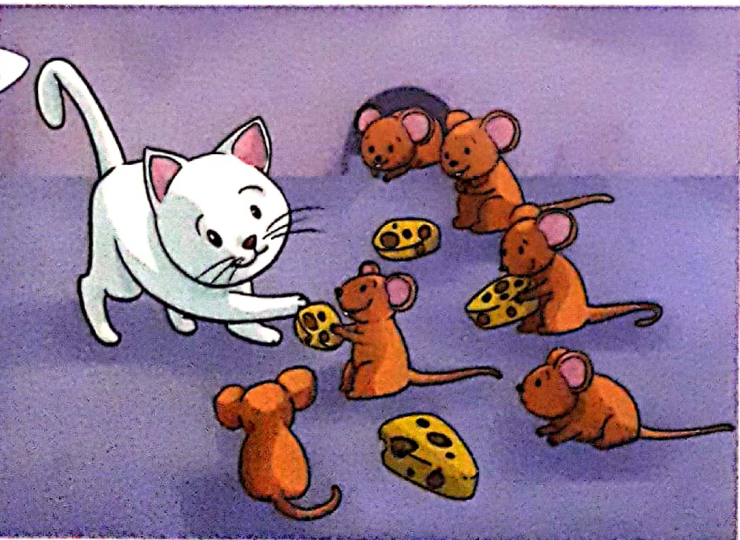
2



¿Qué hay **más**?

¿Qué hay **menos**?

3

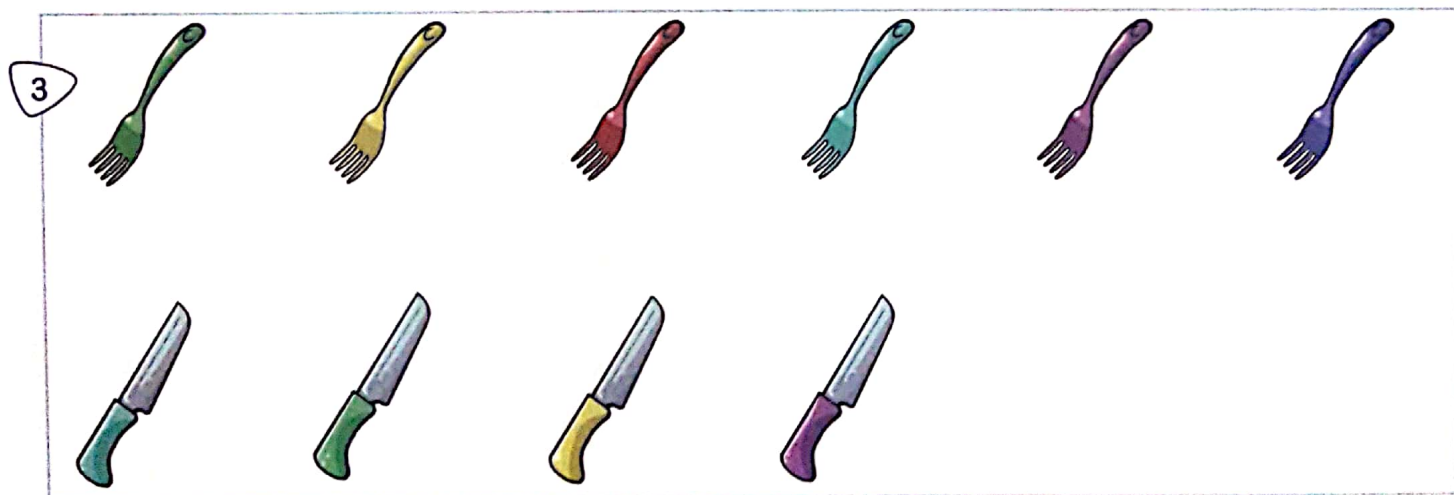
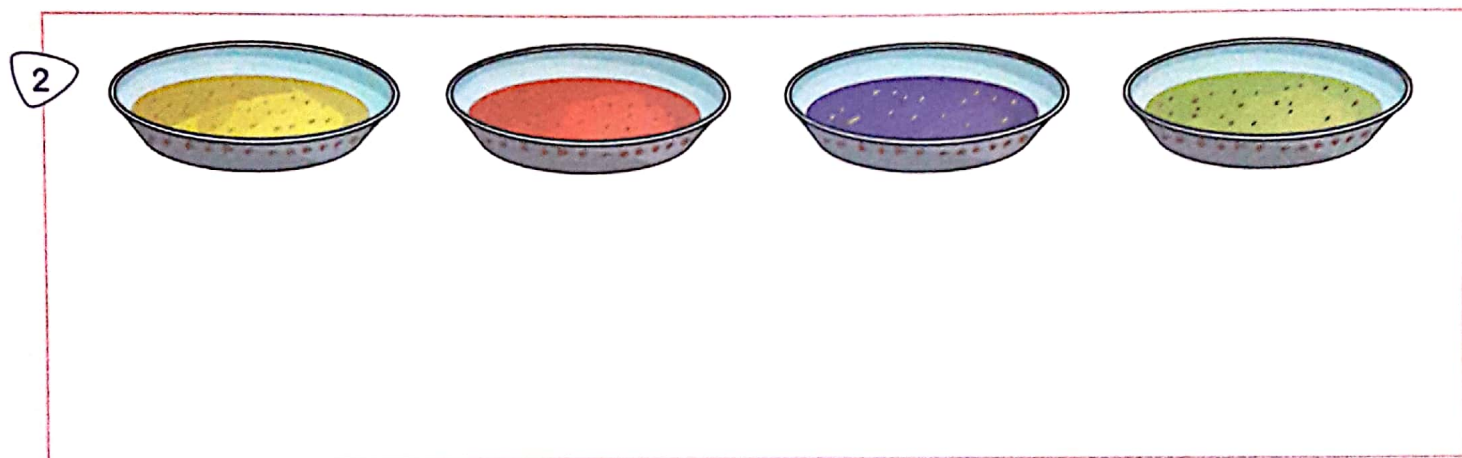
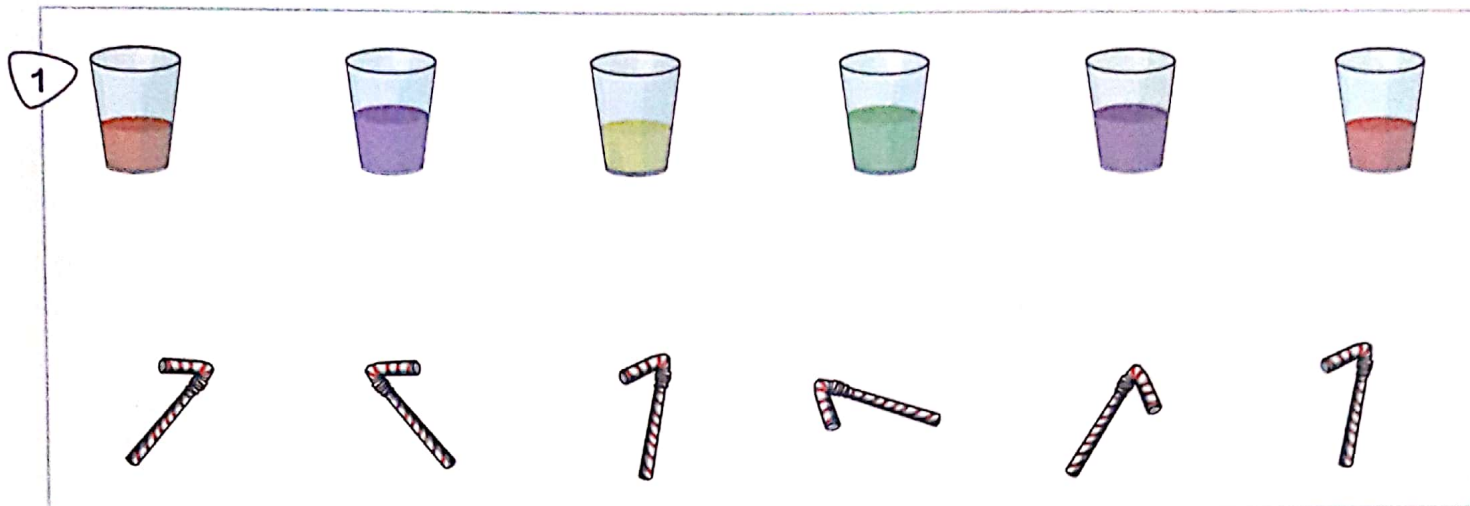


¿Qué hay **más**?

¿Qué hay **menos**?


Cuantificadores: más - menos

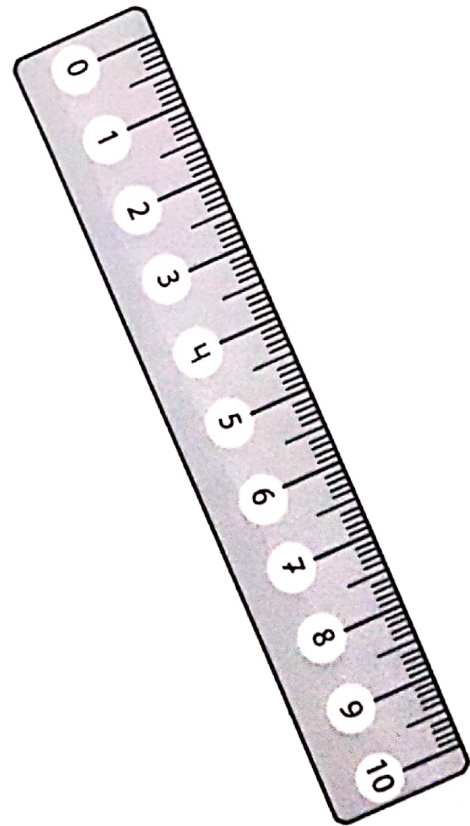
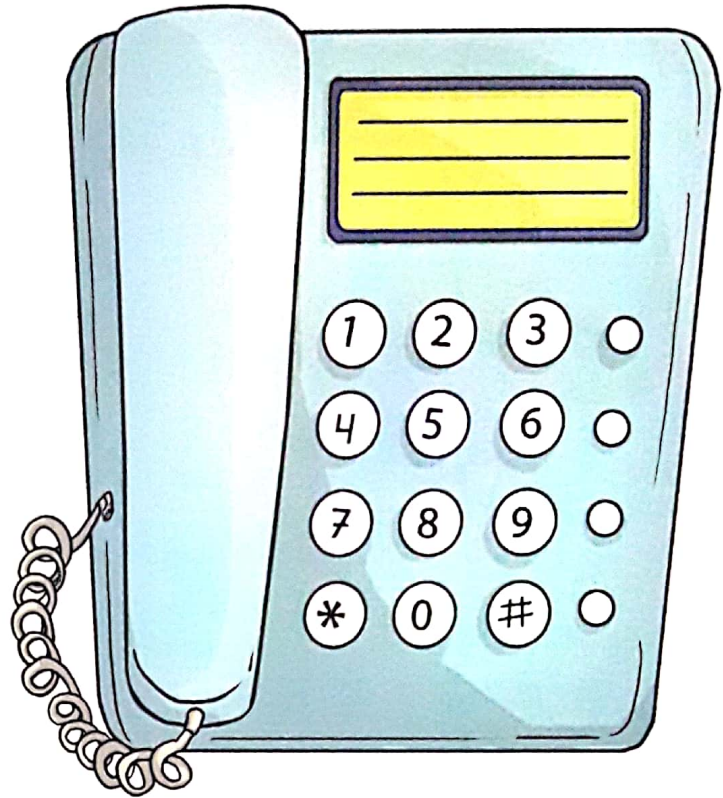
1. En cada florero vacío, dibuja **más** flores que las que hay en el florero amarillo.
2. Observa los platos y tazas. Escucha atentamente cada pregunta y encierra la respuesta.
3. Observa la imagen. Escucha atentamente cada pregunta y encierra la respuesta.



Correspondencia uno a uno

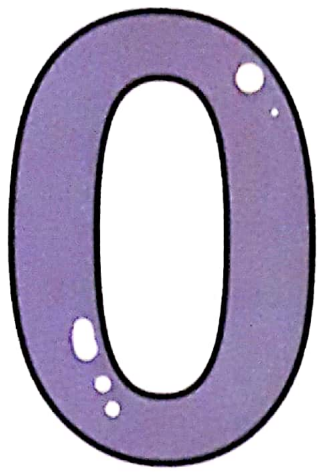
1. Observa los vasos y bombillas. ¿Cómo podrías saber si hay la misma cantidad de vasos y bombillas? Une cada vaso con una bombilla.
2. Dibuja una cuchara para cada plato. ¿Cuántas cucharas dibujaste?
3. Observa el grupo de tenedores y el grupo de cuchillos. ¿Qué grupo tiene más elementos?, ¿qué grupo tiene menos elementos? Une cada tenedor con su cuchillo. ¿Qué elementos quedaron sin unir? Dibuja los elementos que faltan.

Cero	
Uno	
Dos	
Tres	
Cuatro	
Cinco	
Seis	
Siete	
Ocho	
Nueve	
Diez	



Reconocimiento de números

• Pinta los números del teléfono, de la calculadora y de la regla, según el color que indica la tabla.

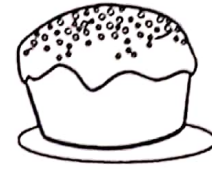
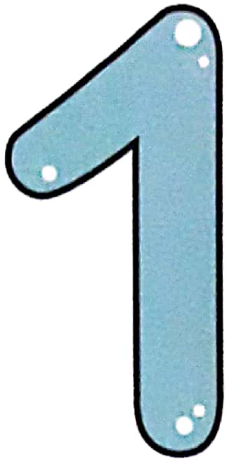


Cero - *cero*

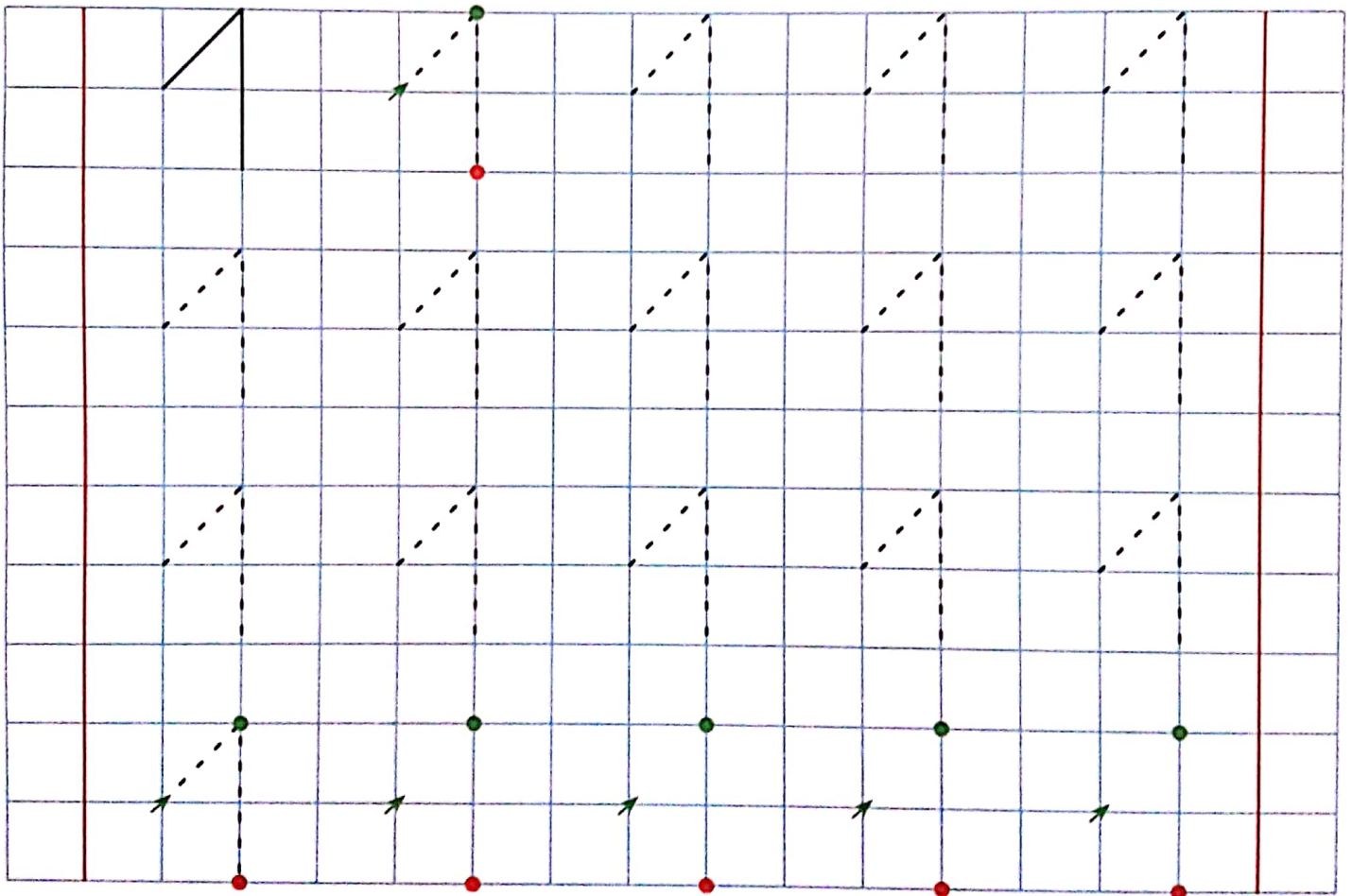
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 0

- Encierra la torta que tiene cero guindas.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 0. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 0.



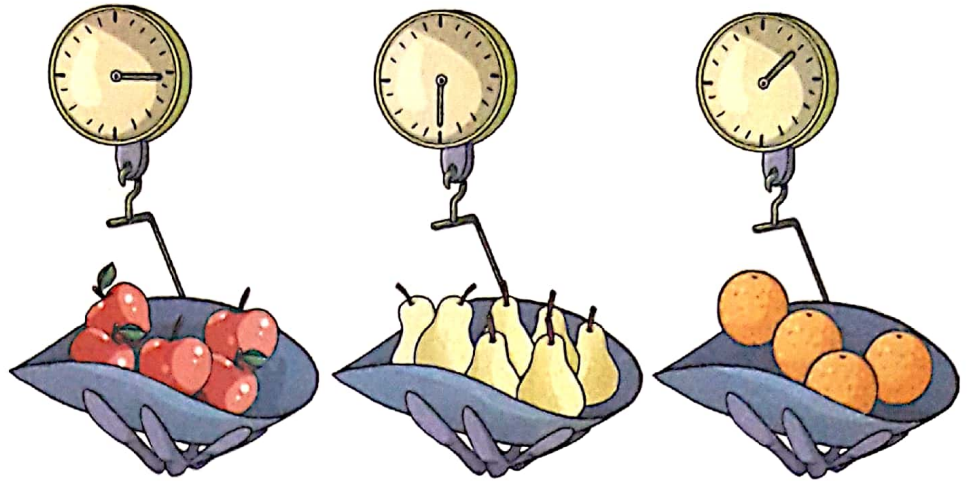
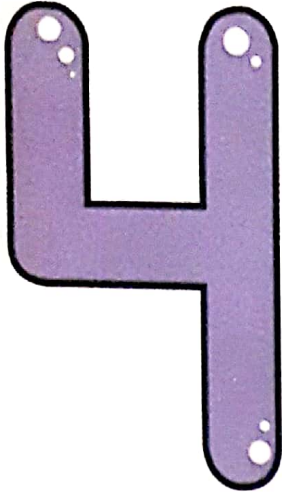
Uno - uno



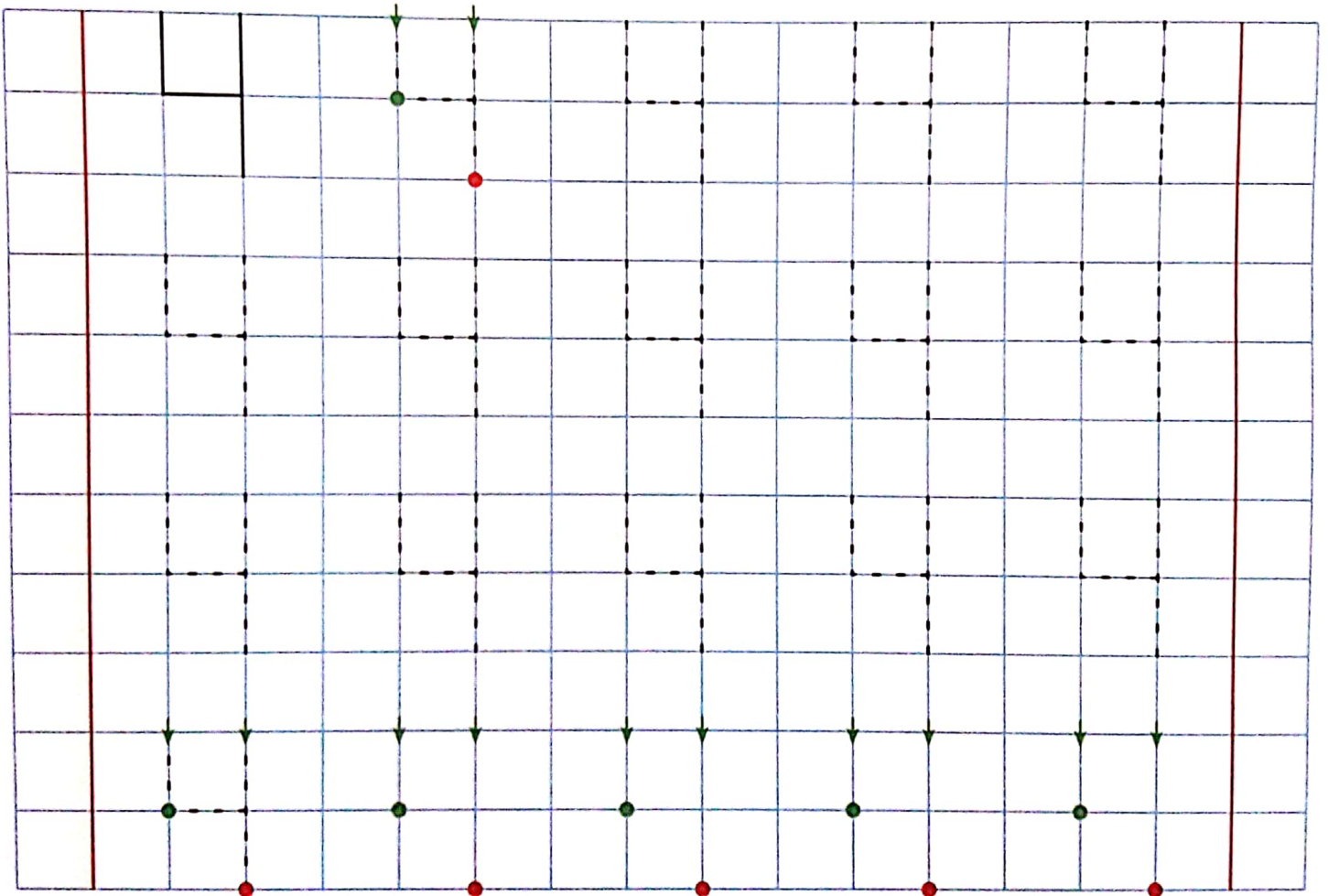
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 1

- Pinta las tortas que tienen una vela.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 1. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 1.



Cuatro - *cuatro*

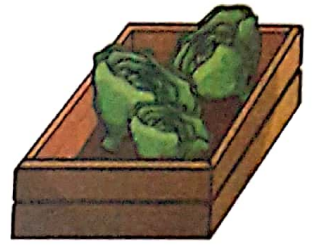
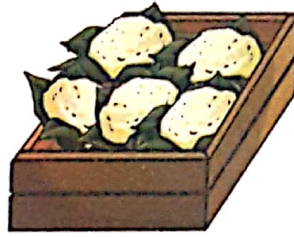
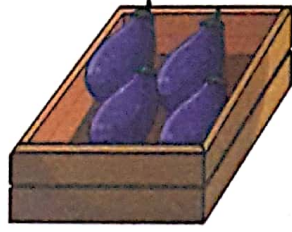


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 4

- Tacha la balanza que tiene cuatro frutas.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 4. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 4.

5



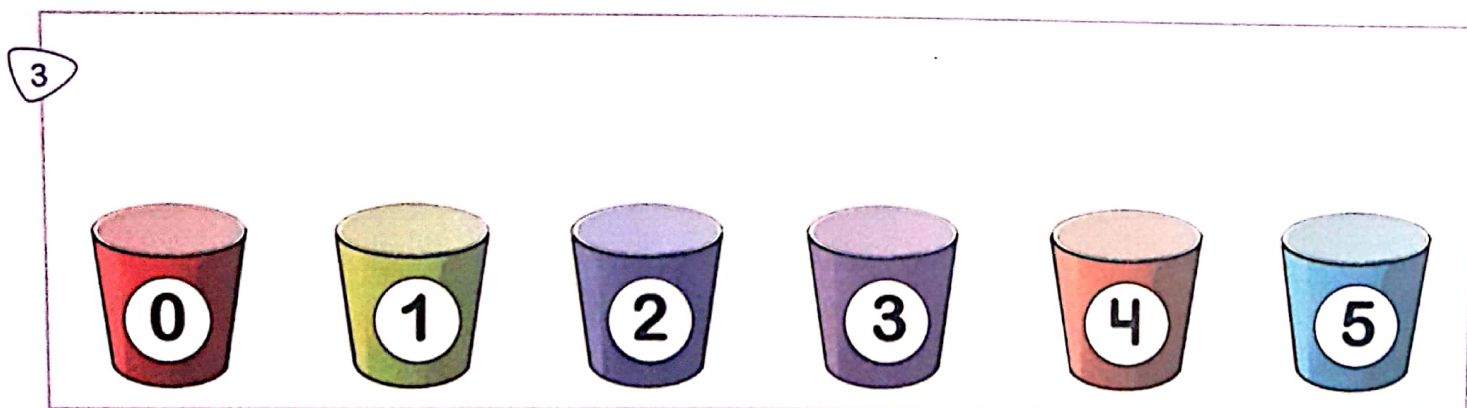
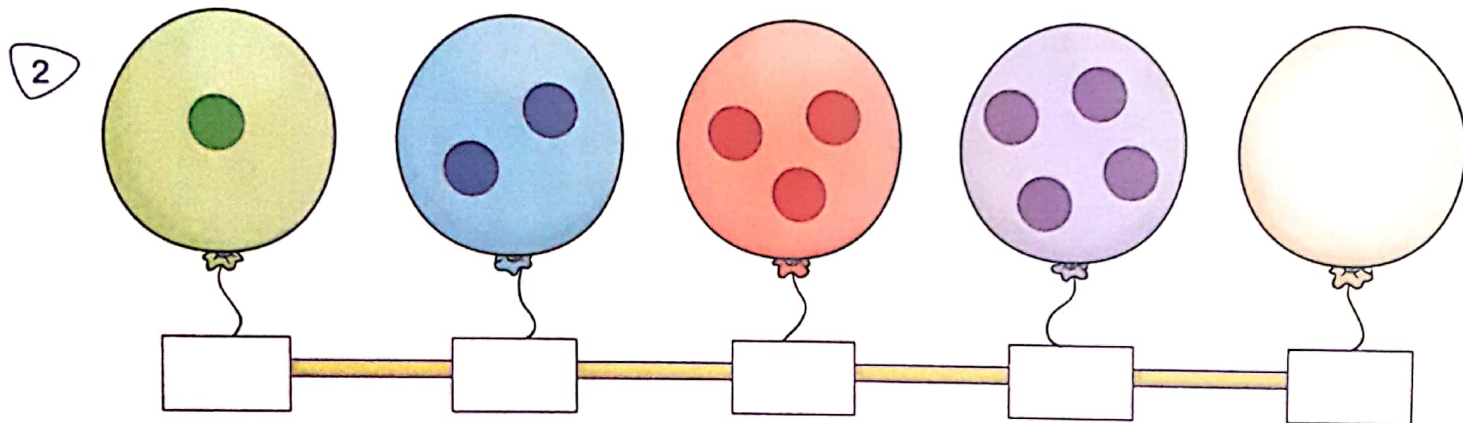
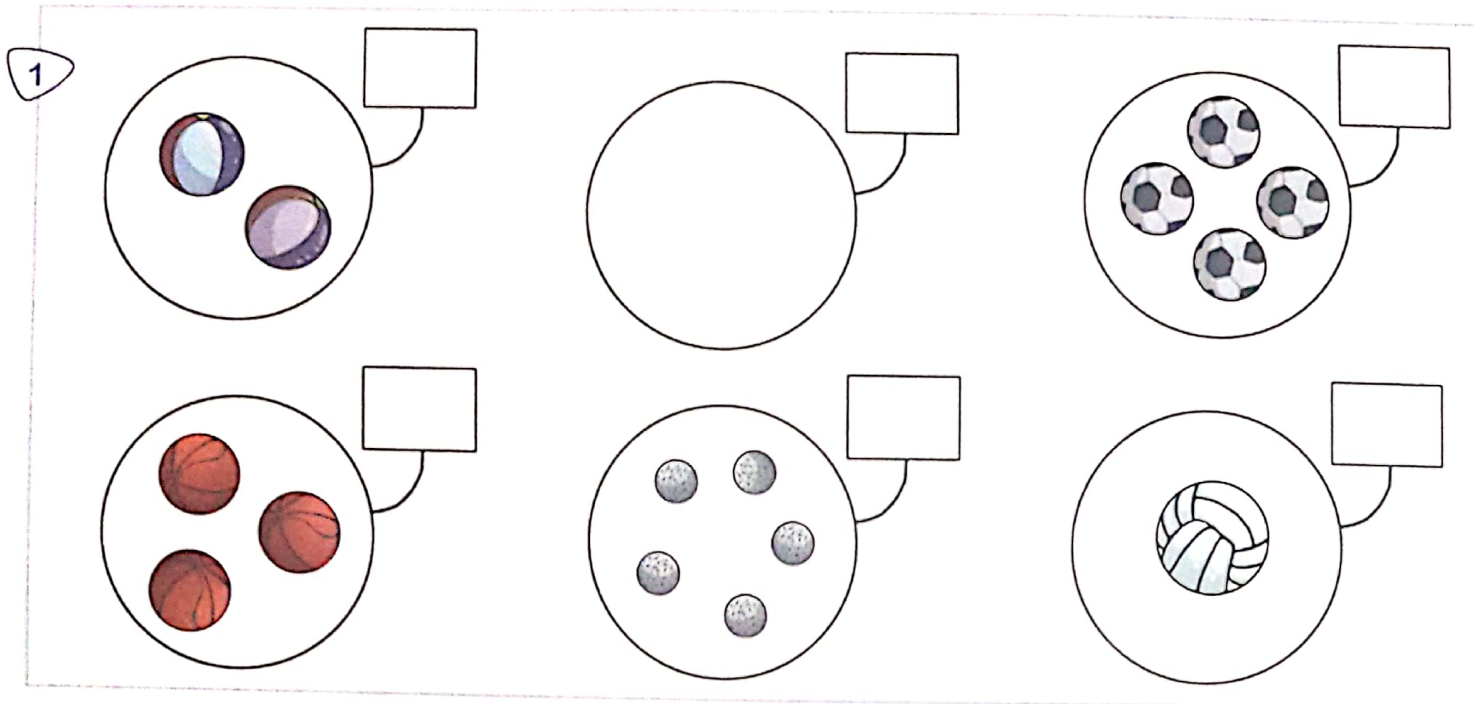
Cinco - cinco

5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----





Número y cantidad: 5

- Marca con una X el cajón que tiene cinco verduras.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 5. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 5.



Conteo hasta el 5

1. Escribe en cada conjunto el número que corresponda.
2. Cuenta la cantidad de círculos que hay en cada globo y escribe el número que corresponda. Dibuja los círculos que faltan en el último globo para continuar la secuencia. ¿Cuántos círculos dibujaste?
3. En cada vaso, dibuja la cantidad de lápices que indica el número.

1	2	
	5	
	3	
	0	

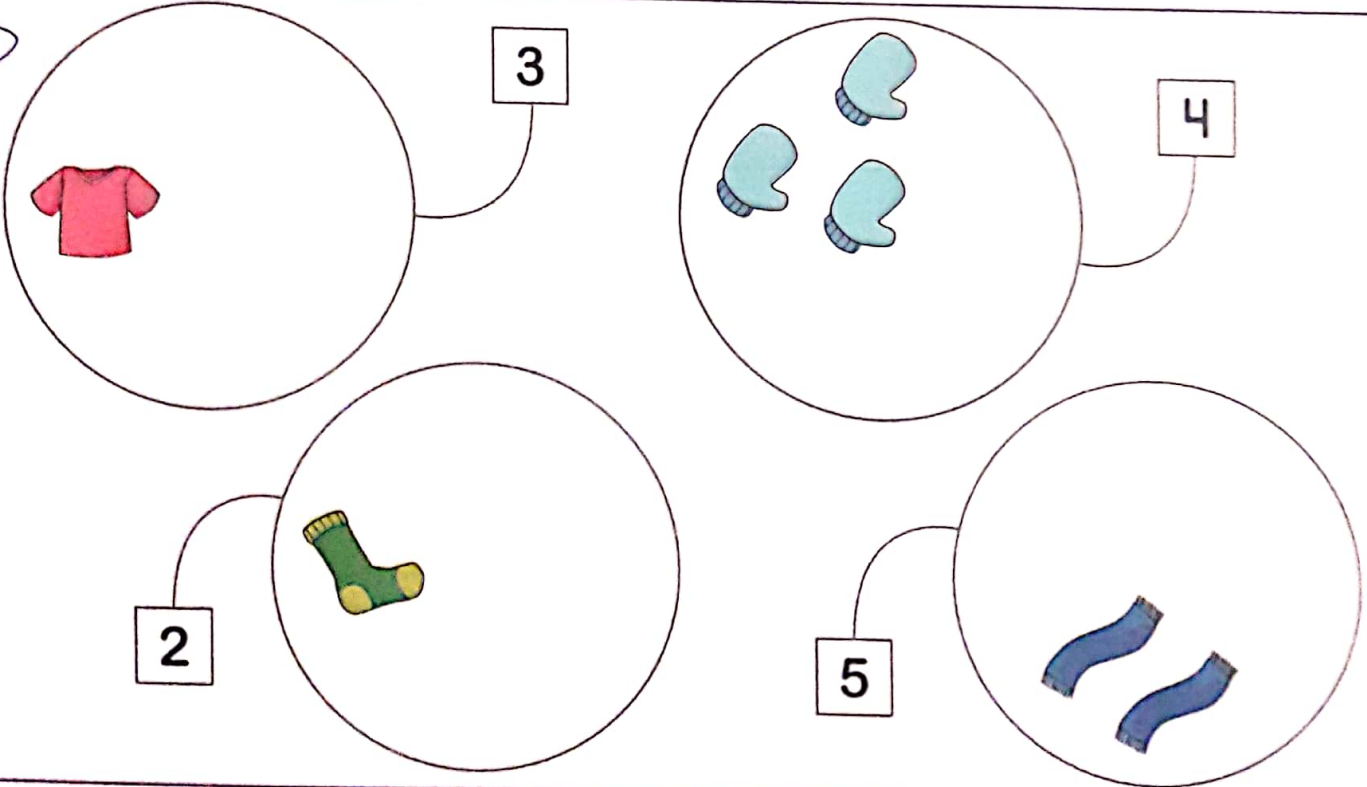
2

3

4

2

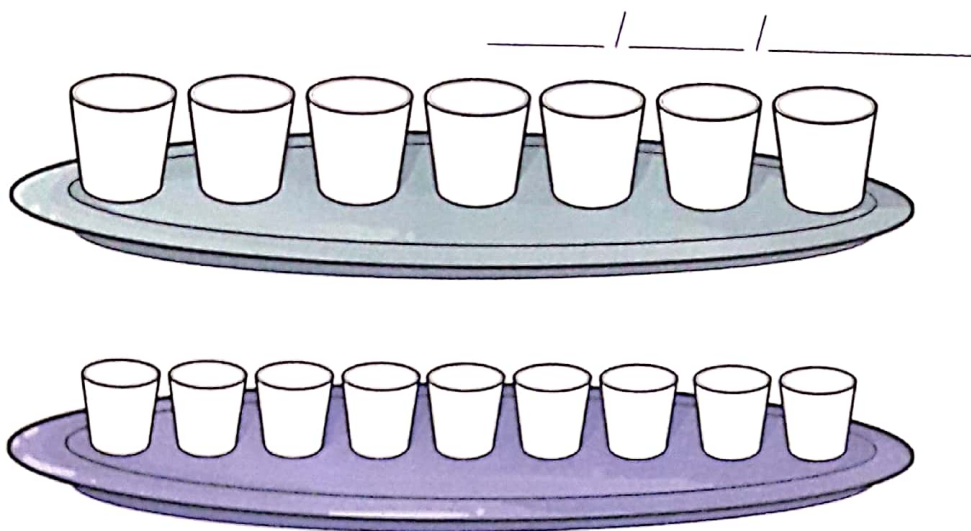
5



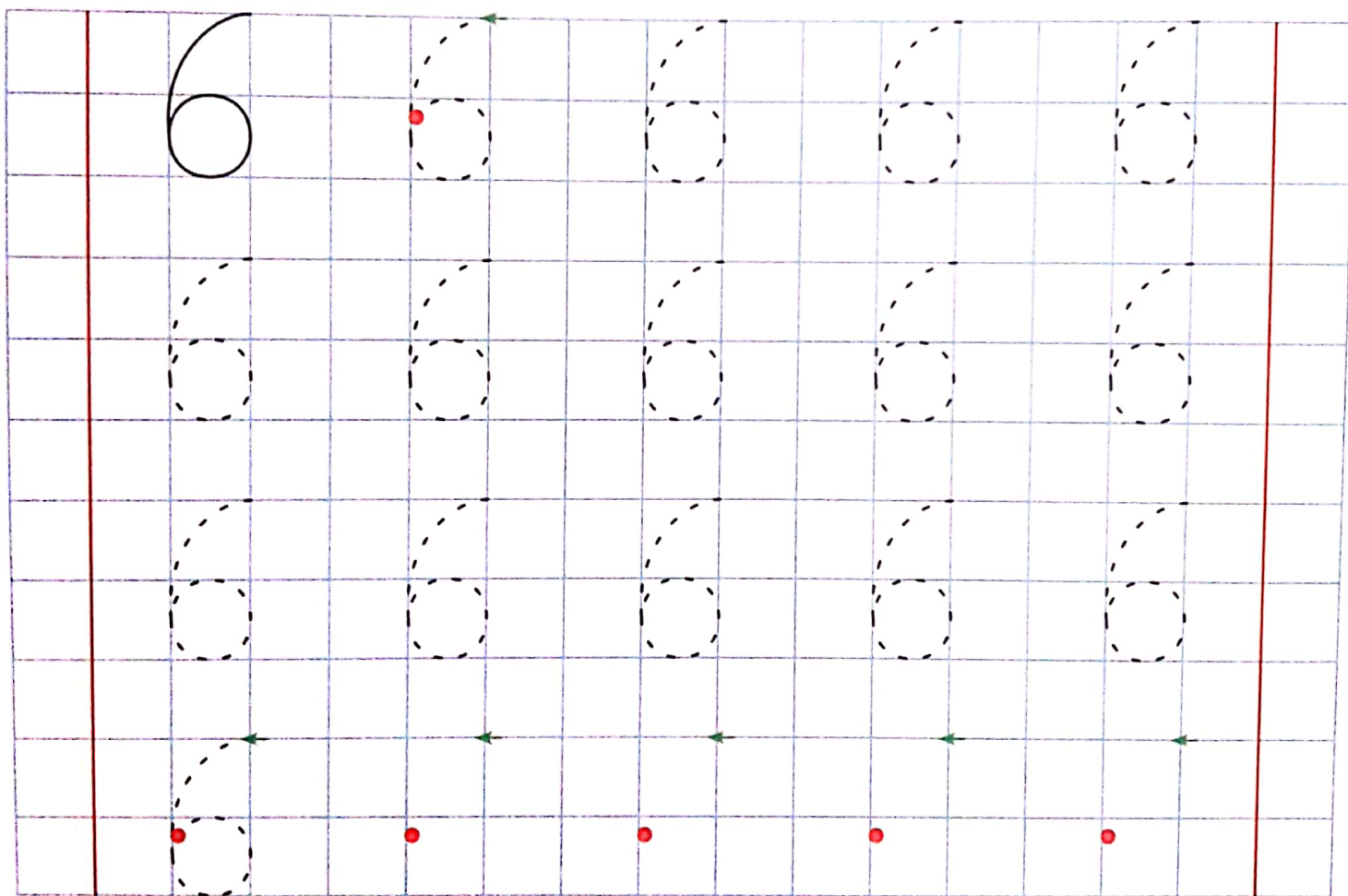
Conteo hasta el 5

1. Pinta en cada fila la cantidad de elementos que indica el número.

2. Dibuja lo que corresponde en cada conjunto para completar la cantidad de elementos que señala la tarjeta.



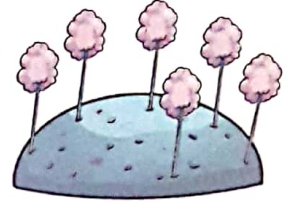
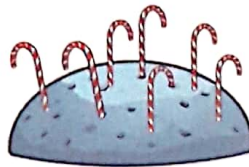
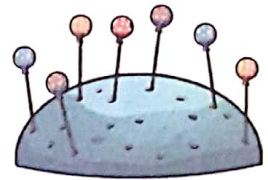
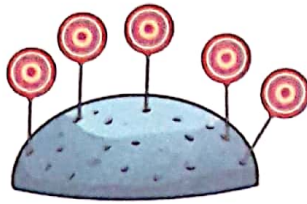
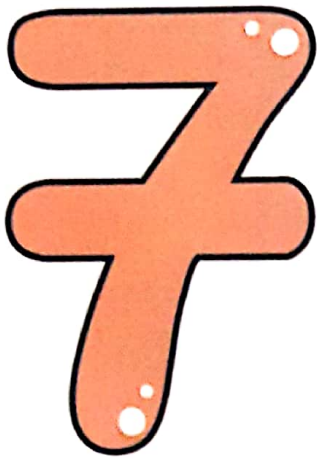
Seis - seis



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 6

- Pinta seis vasos de cada bandeja.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 6. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 6.



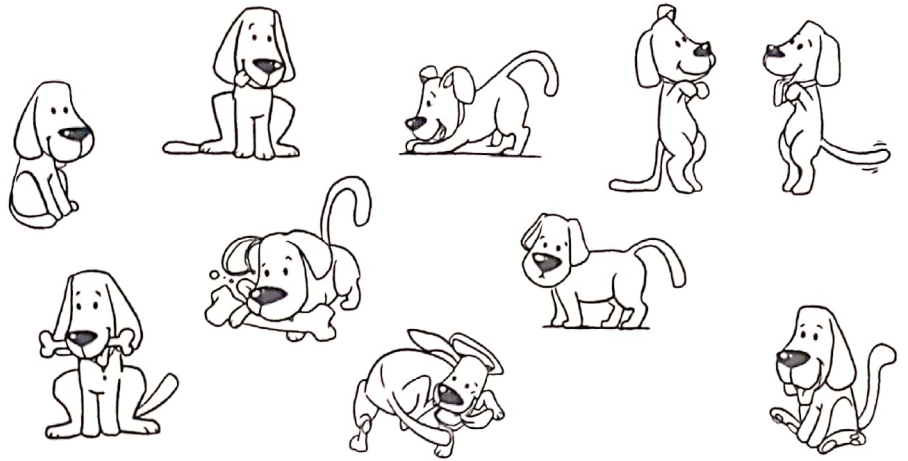
Siete - siete

Tracing practice grid for the number 7. The grid consists of 20 columns and 6 rows. The first row shows a solid number 7 with a green dot at the top and a red dot at the bottom, with arrows indicating the stroke direction. The second row contains five dashed number 7s for tracing, each with a green dot at the top and a red dot at the bottom. The third row contains five dashed number 7s for tracing, each with a green dot at the top and a red dot at the bottom. The fourth row contains five dashed number 7s for tracing, each with a green dot at the top and a red dot at the bottom. The fifth row contains five dashed number 7s for tracing, each with a green dot at the top and a red dot at the bottom. The sixth row contains five dashed number 7s for tracing, each with a green dot at the top and a red dot at the bottom.

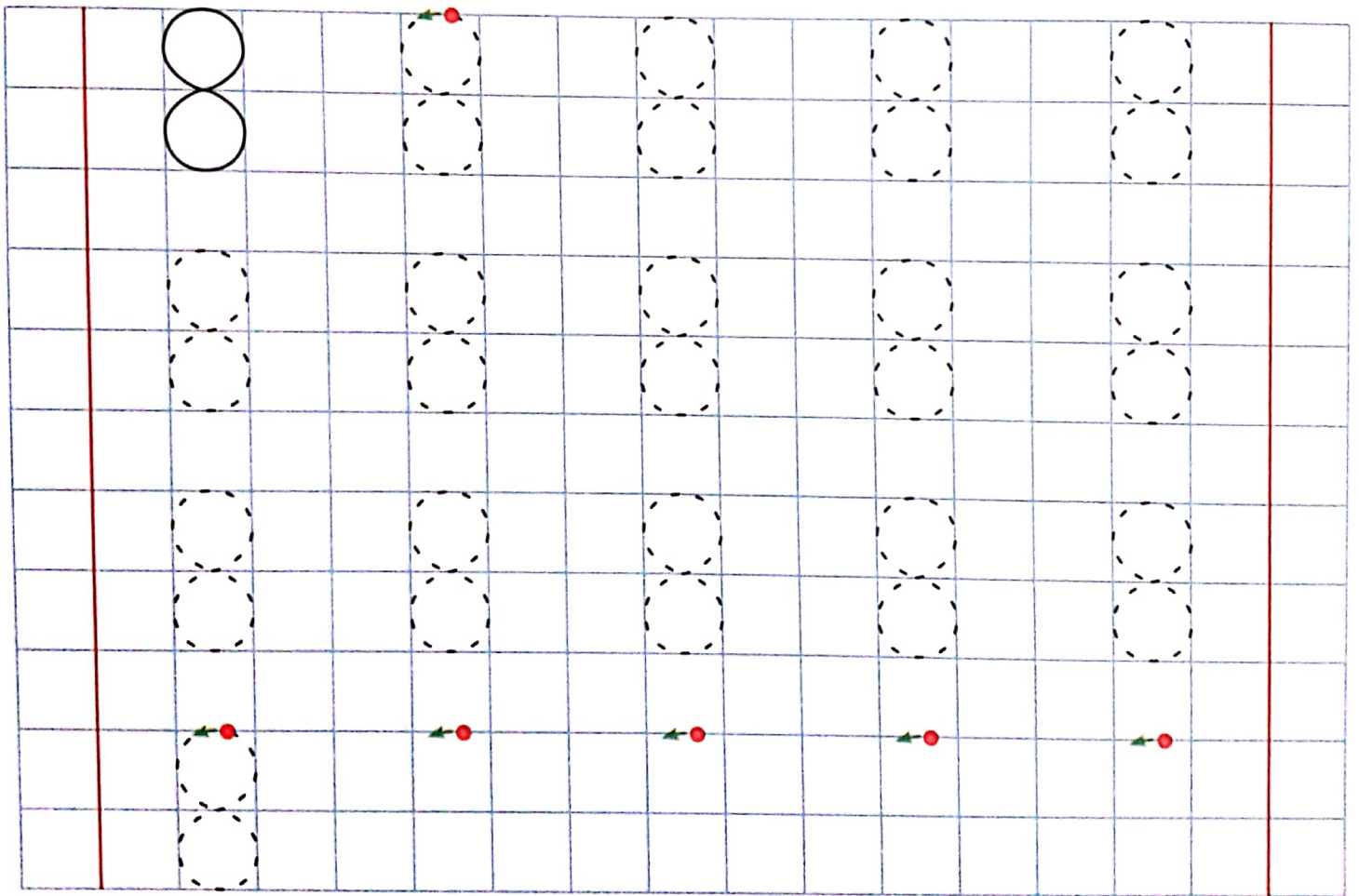
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 7

- Encierra los grupos que tienen siete dulces.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 7. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 7.



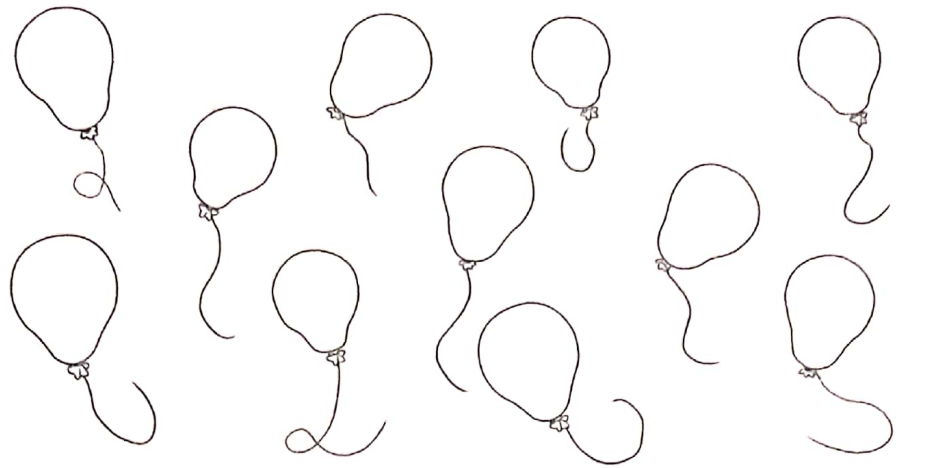
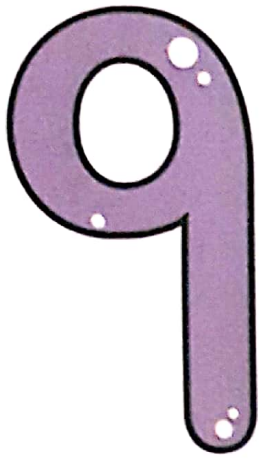
Ocho - ocho



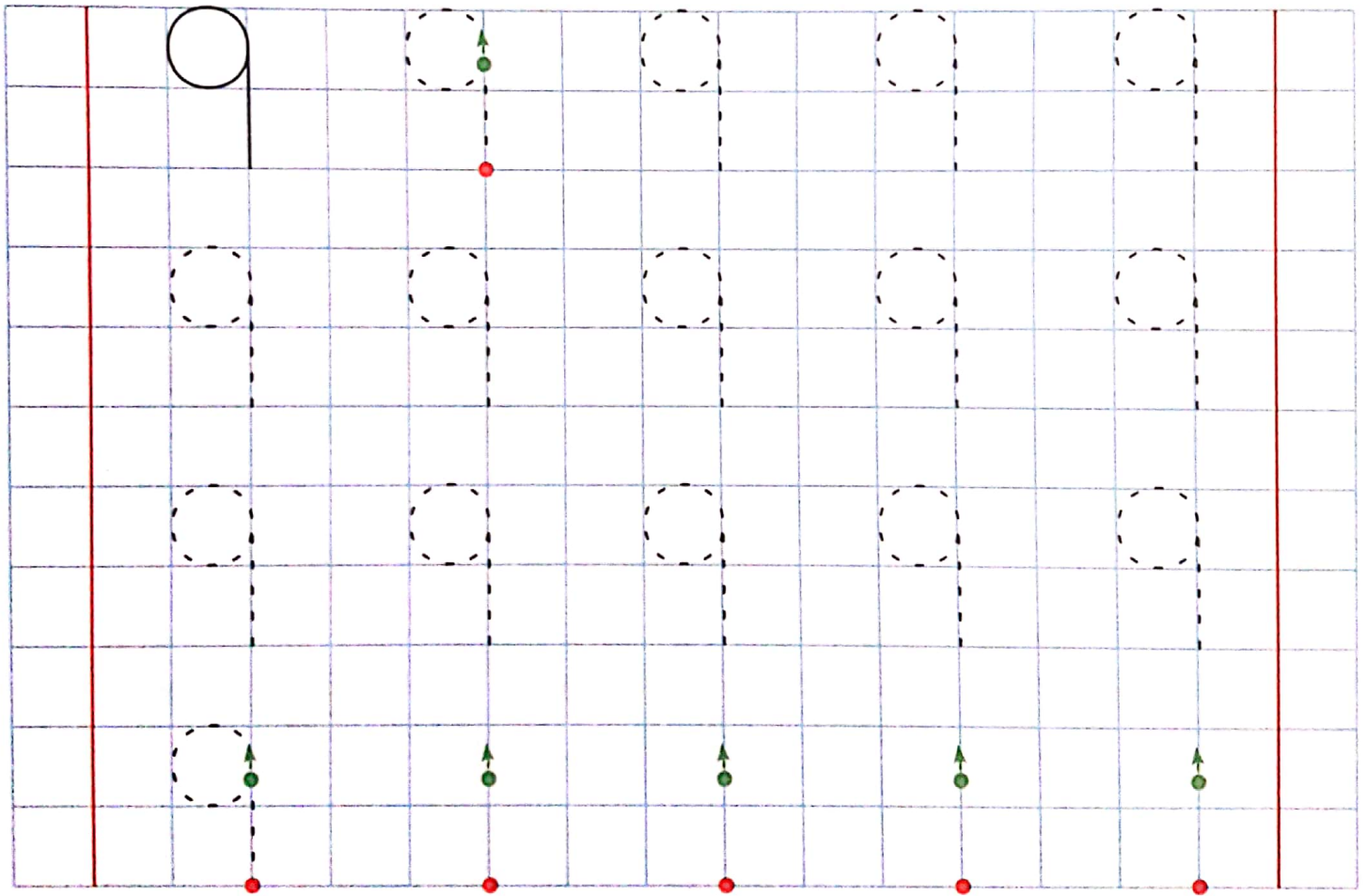
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 8

- Pinta ocho cachorros.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 8. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 8.



Nueve - nueve



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 9

- Pinta nueve globos.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 9. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 9.

1

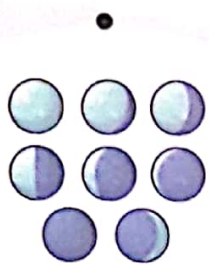
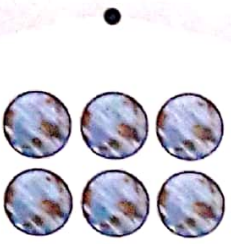
1

4

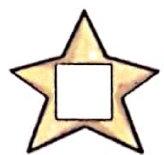
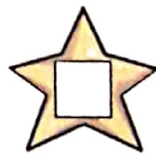
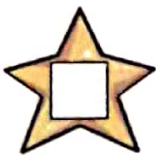
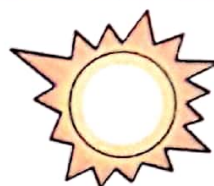
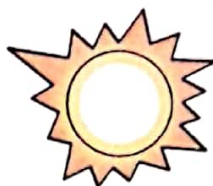
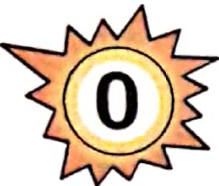
6

8

9



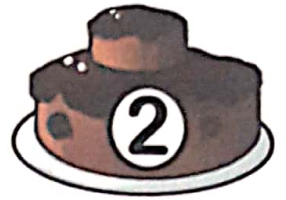
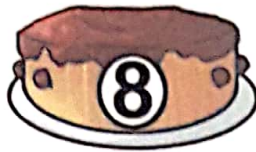
2



Conteo y secuencias hasta el 9

1. Une cada número con la cantidad de elementos que corresponda.
2. Completa las secuencias numéricas.

1



2

	1
--	---

	3
--	---

	9
--	---

	6
--	---

	7
--	---

	5
--	---

3

1	
---	--

6	
---	--

8	
---	--

0	
---	--

4	
---	--

5	
---	--

Conteo, antecesor y sucesor hasta el 9

1. Descubre lo que le falta a cada torta. Dibuja las velas que faltan o escribe el número, según sea el caso.
2. Escribe el número que va antes en cada caso.
3. Escribe el número que va después en cada caso.

1

2

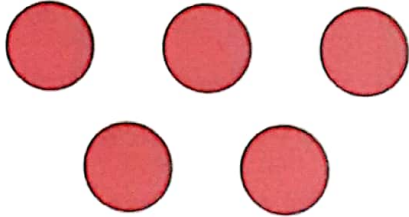

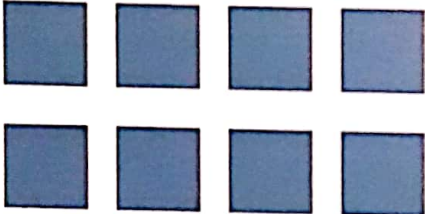
4

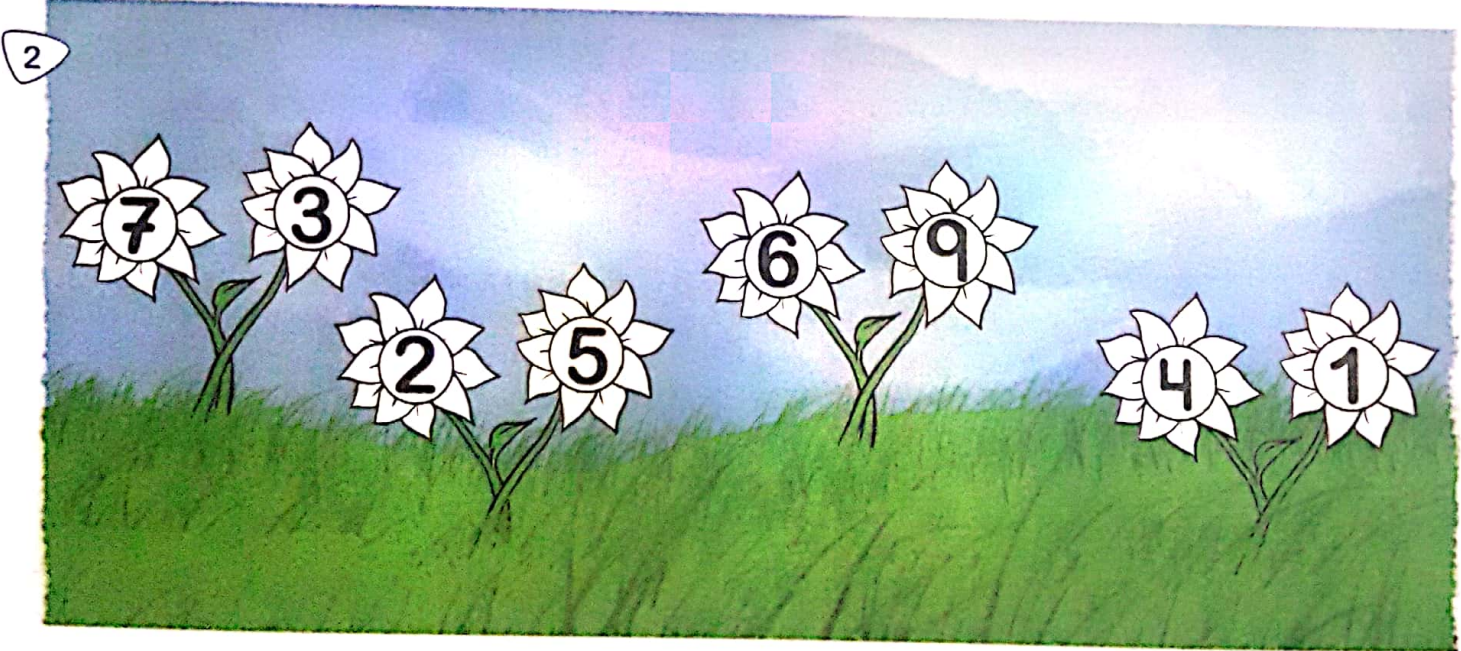
2

	2		9	7	
4		5			3

Conteo y secuencias hasta el 9

1. Escribe los números para completar cada secuencia y dibuja la cantidad de gorros que le corresponde a cada conjunto.
2. Escribe el número que va antes o que va después, según corresponda.

1 Menos		Más
		
		
		

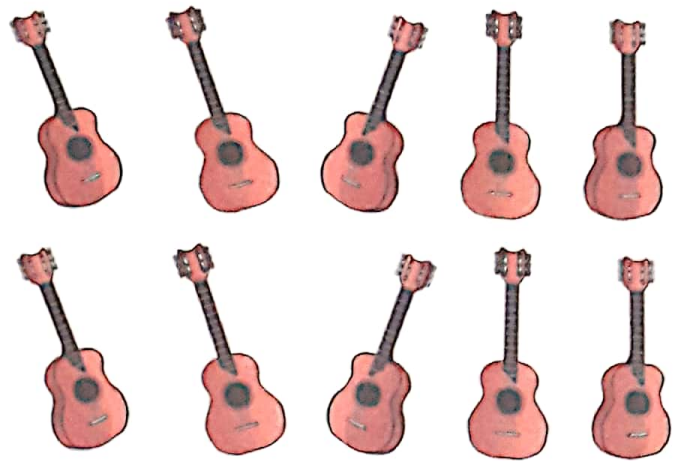


Relaciones numéricas: más y menos que, mayor y menor que

1. Dibuja menos o más figuras, según corresponda.
2. En cada par, pinta la flor que tiene el número mayor.

10

Diez - diez



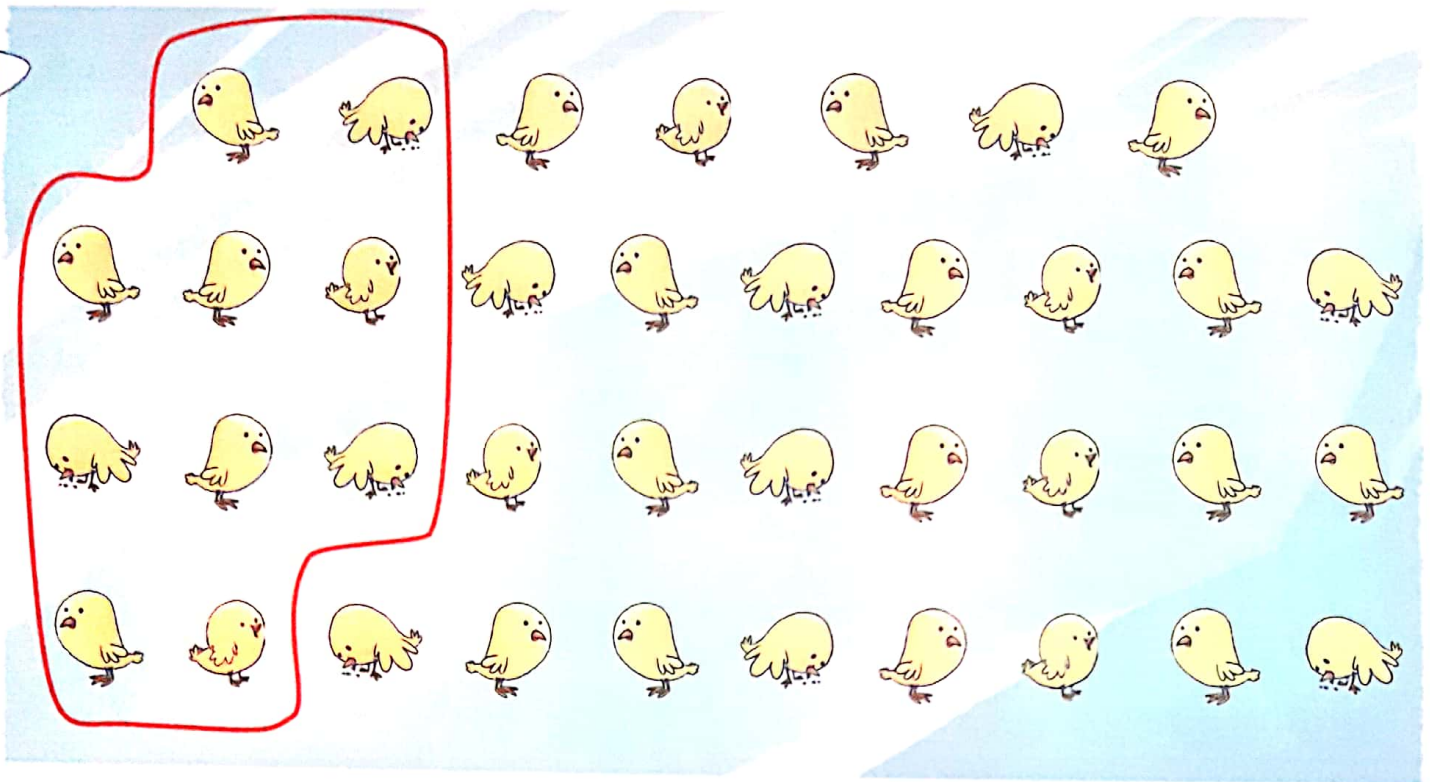
Tracing practice grid for the number 10. The grid consists of 4 rows and 18 columns. The first row shows the number 10 with stroke order arrows: a green dot at the top of the '1' and a red dot at the top of the '0'. The second row shows dashed 10s for tracing. The third row shows dashed 10s for tracing. The fourth row shows dashed 10s for tracing with stroke order arrows: a green dot at the top of the '1' and a red dot at the top of the '0'.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

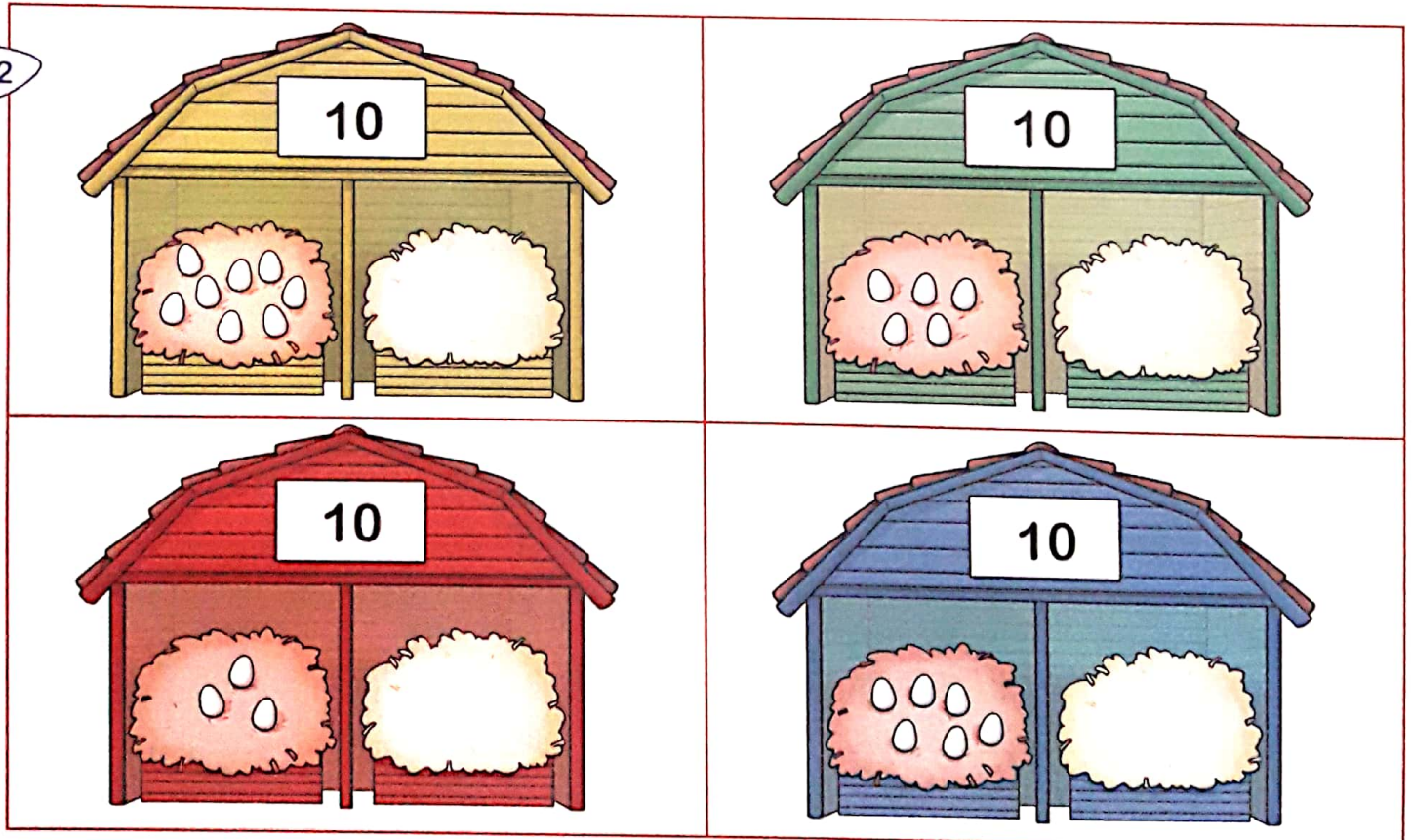
Número y cantidad: 10

- ¿Cuántas guitarras hay? Pinta el número 10.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 10. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 10.

1

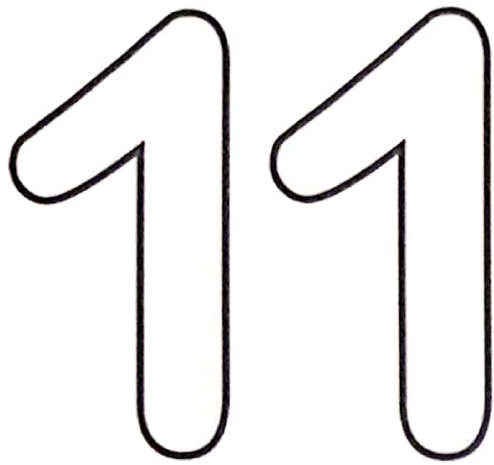


2

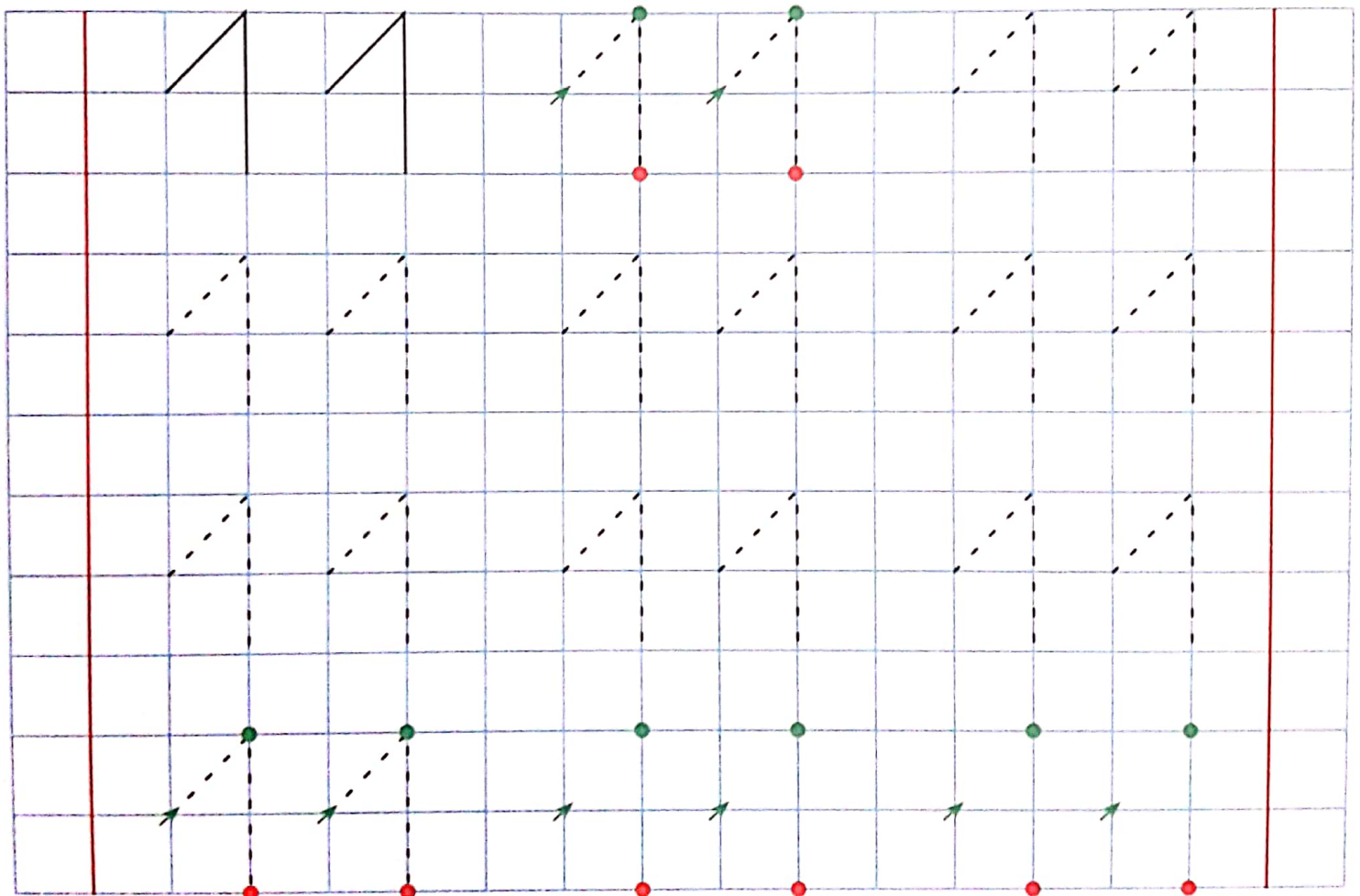


Conteo hasta el 10

1. Forma grupos de 10 pollitos. Fíjate en el ejemplo.
2. Cada gallinero debe tener 10 huevos. Dibuja en el nido vacío los huevos que faltan para completar 10.



Once - *once*

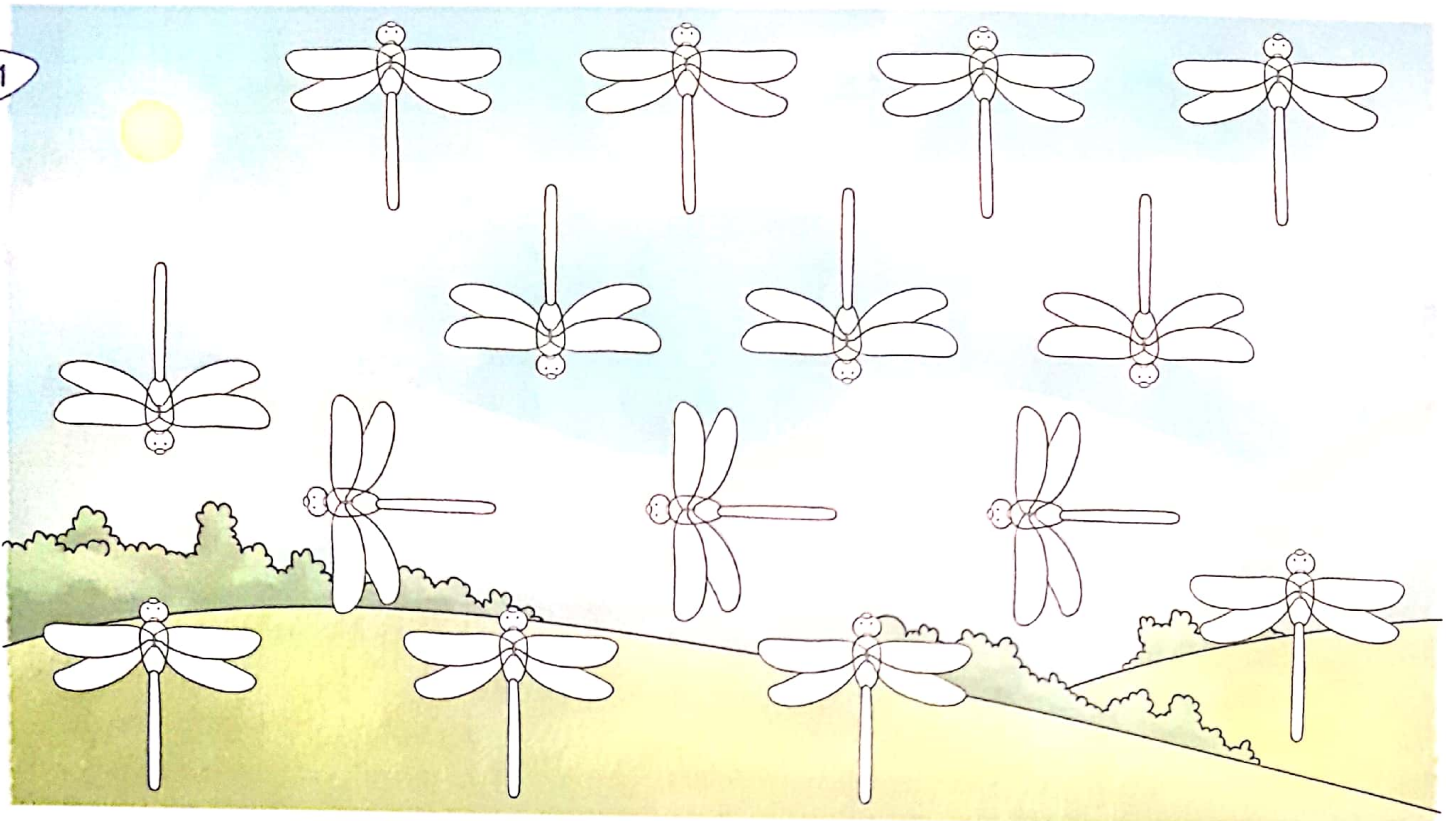


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

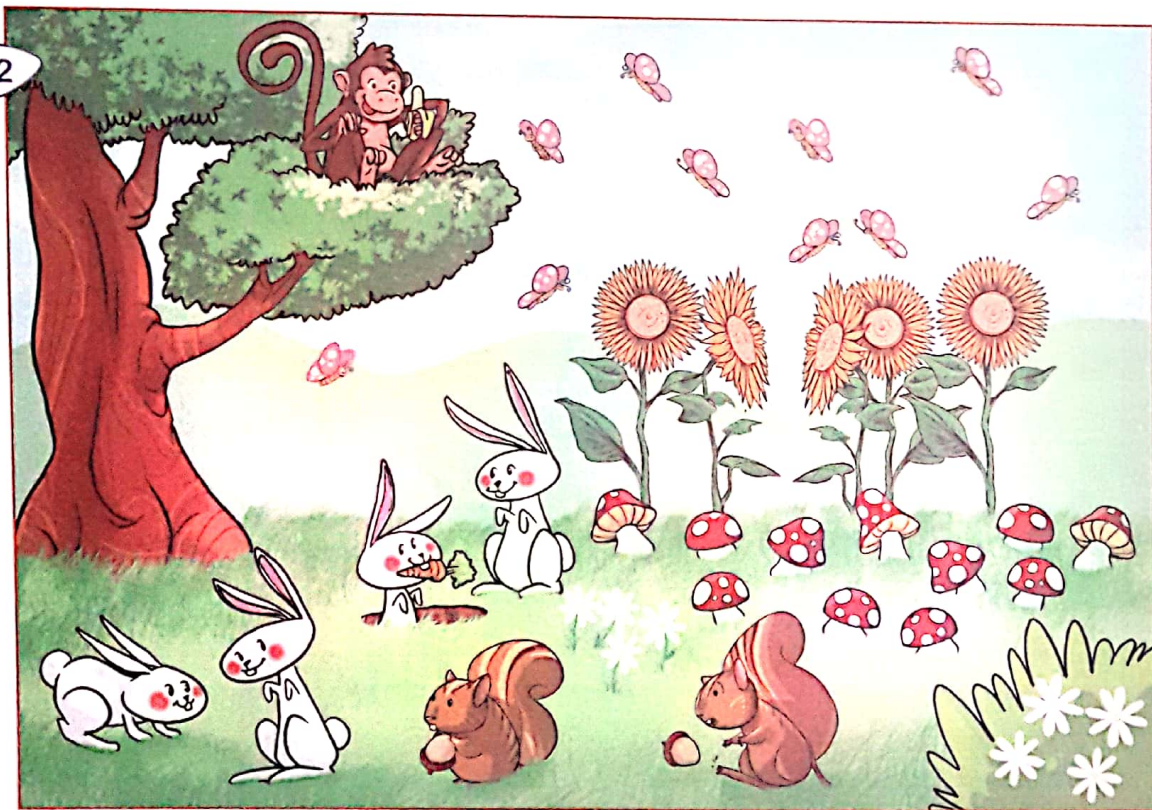
Número y cantidad: 11








- ¿Cuántos violines hay? Pinta el número once.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 11. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 11.

1



2



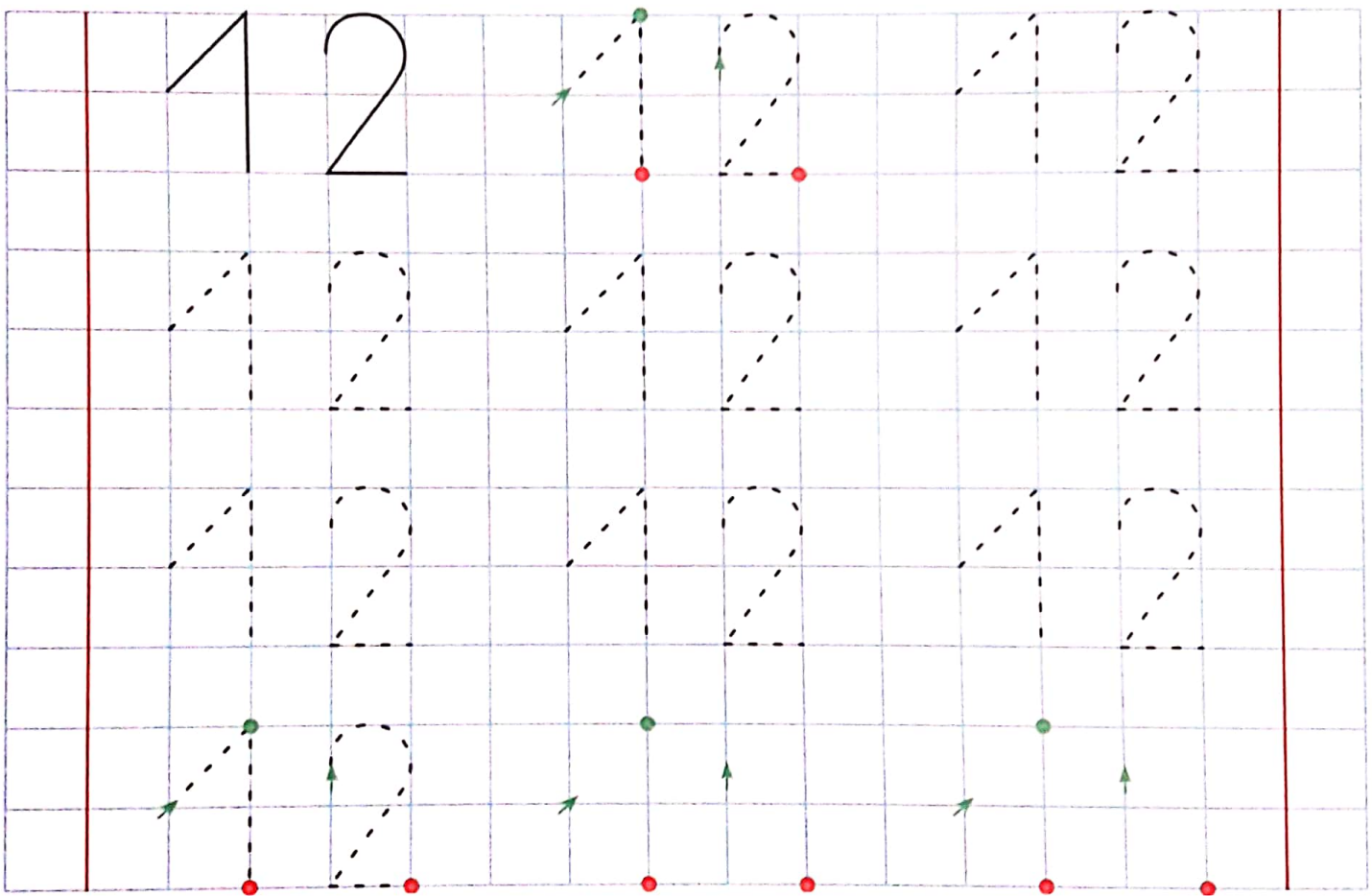
Conteo hasta el 11

1. Pinta once libélulas y tacha las que sobran.
2. Observa la imagen y cuenta los elementos. Registra las cantidades en la tabla.

12



Doce - doce



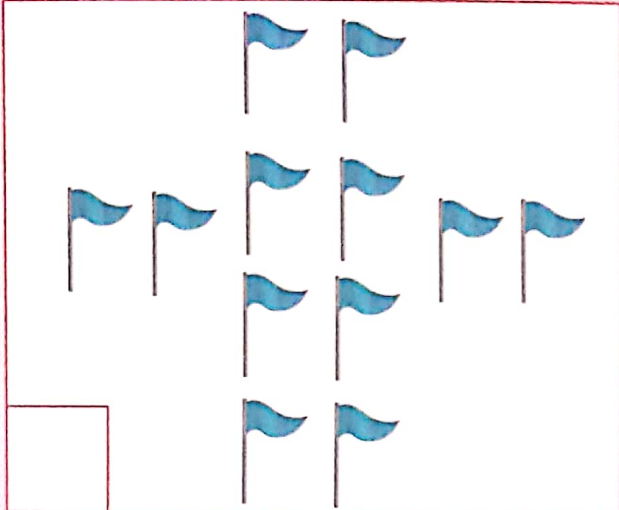
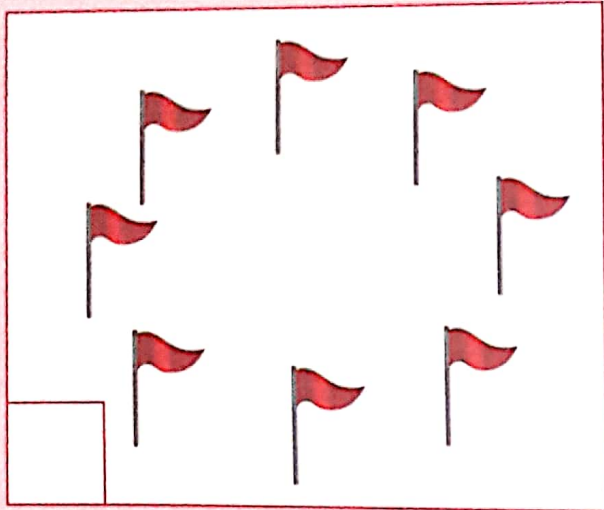
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 12

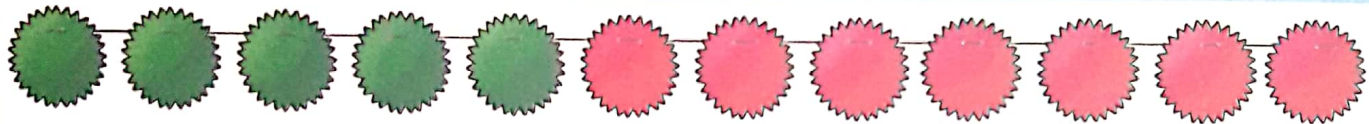
- ¿Cuántos tambores hay? Decora el número 12 con muchas rayas.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 12. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 12.

12

1



2

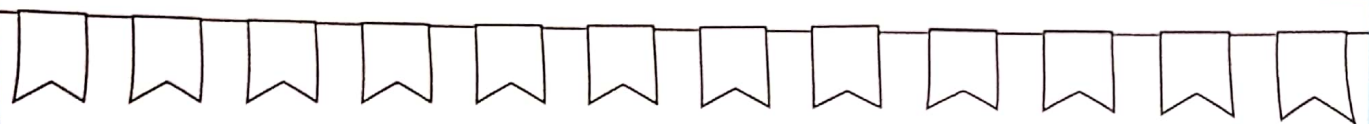




 y
 

 =

El total son 12 guirnaldas, las partes son 5 verdes y 7 rosadas.





 y
 

 =





 y
 

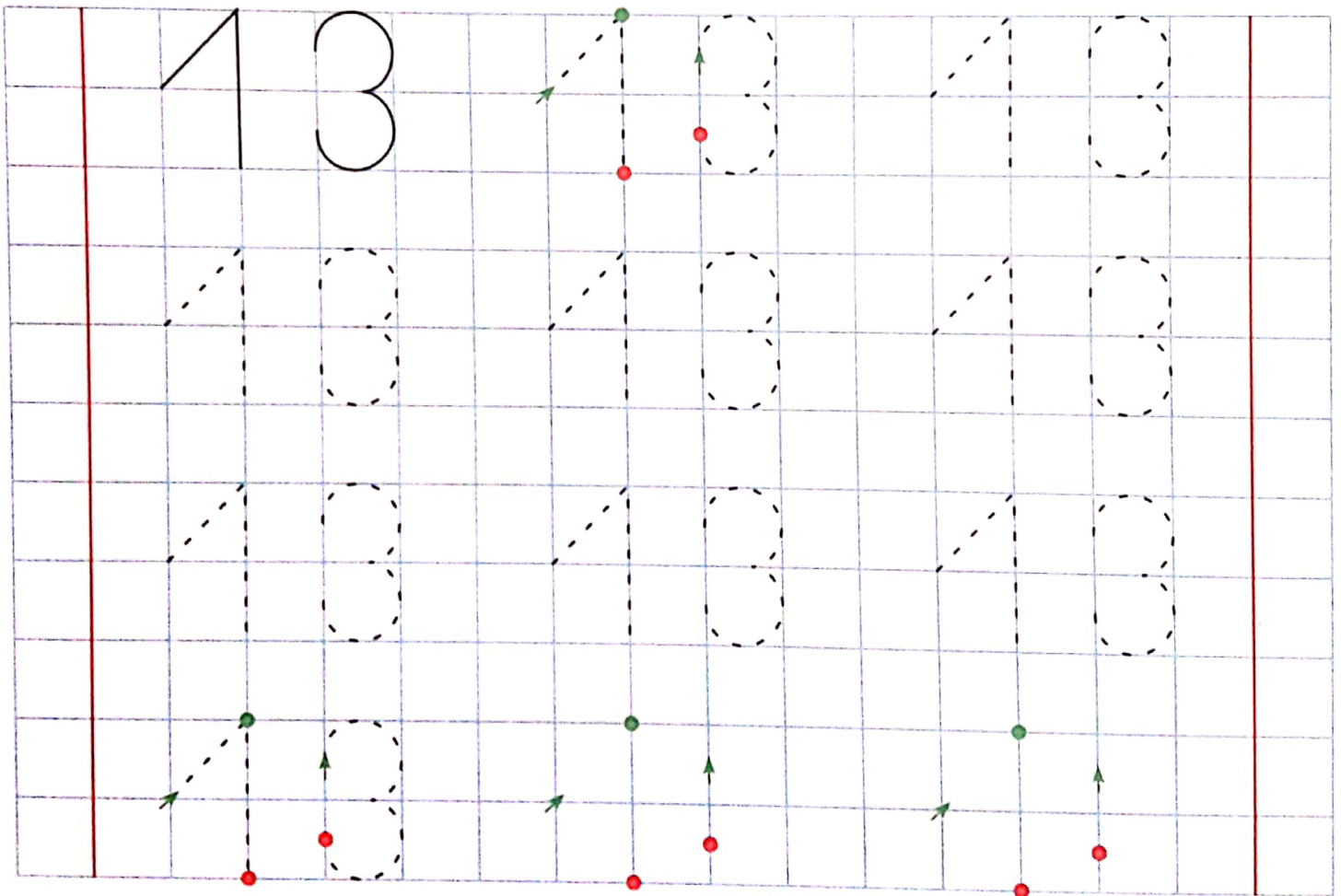
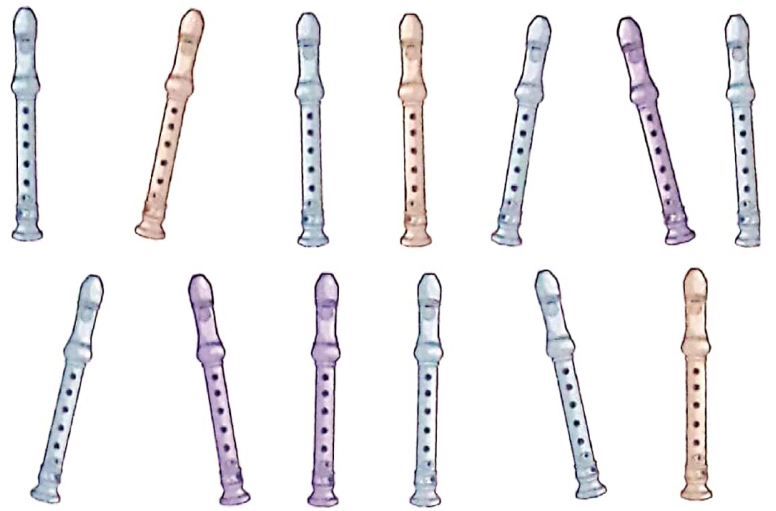
 =

Conteo y composición del 12

1. Marca con una X el conjunto que tiene doce elementos.
2. Pinta las guirnaldas para mostrar diferentes maneras de formar 12. Escribe las cantidades en los recuadros. Fíjate en el ejemplo.

13

Trece - trece

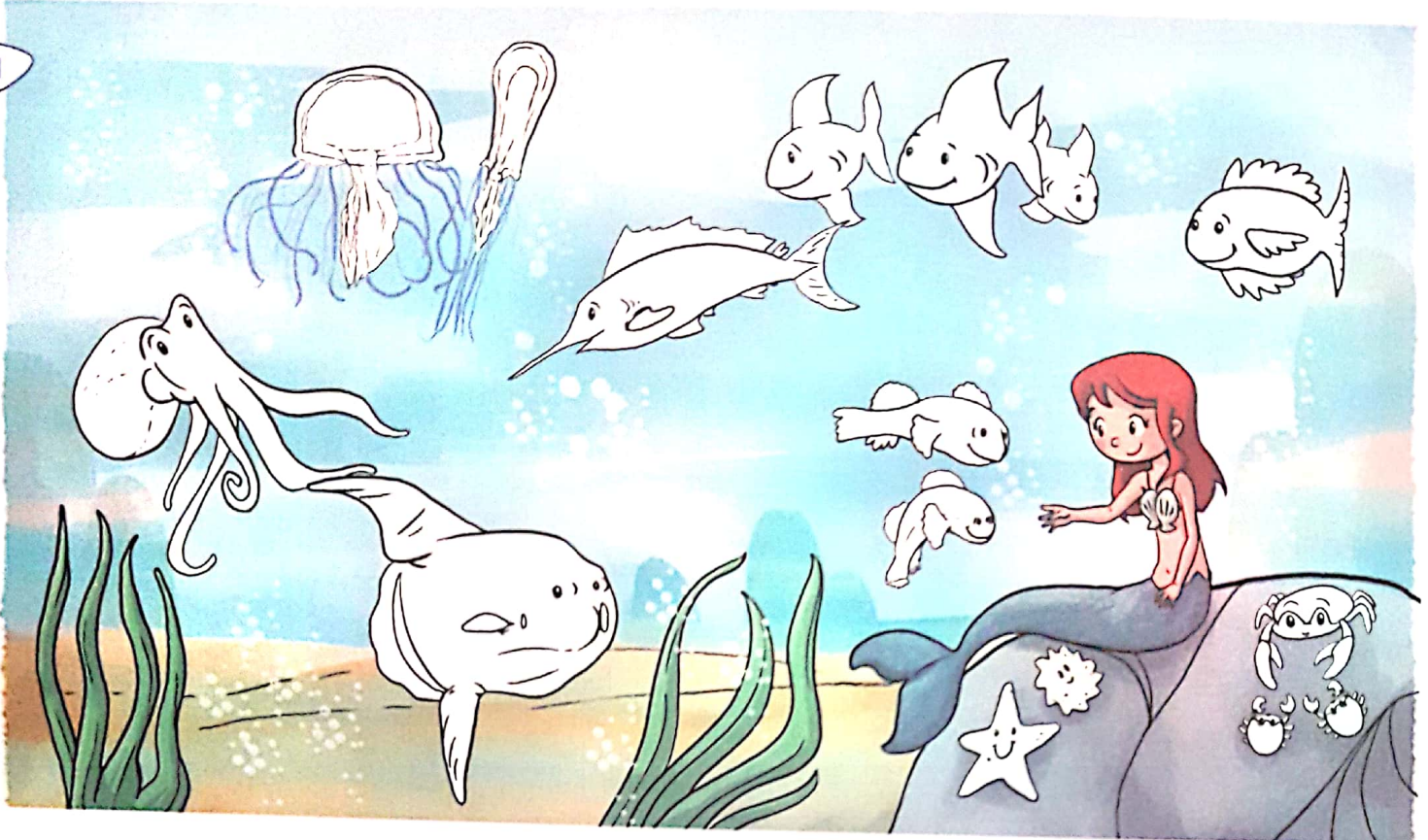


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 13

- ¿Cuántas flautas hay? Decora el número 13 con muchos puntos de colores.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 13. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 13.

1



2



9

12

11



13

10

7



10

7

11



5

8

9

Conteo hasta el 13

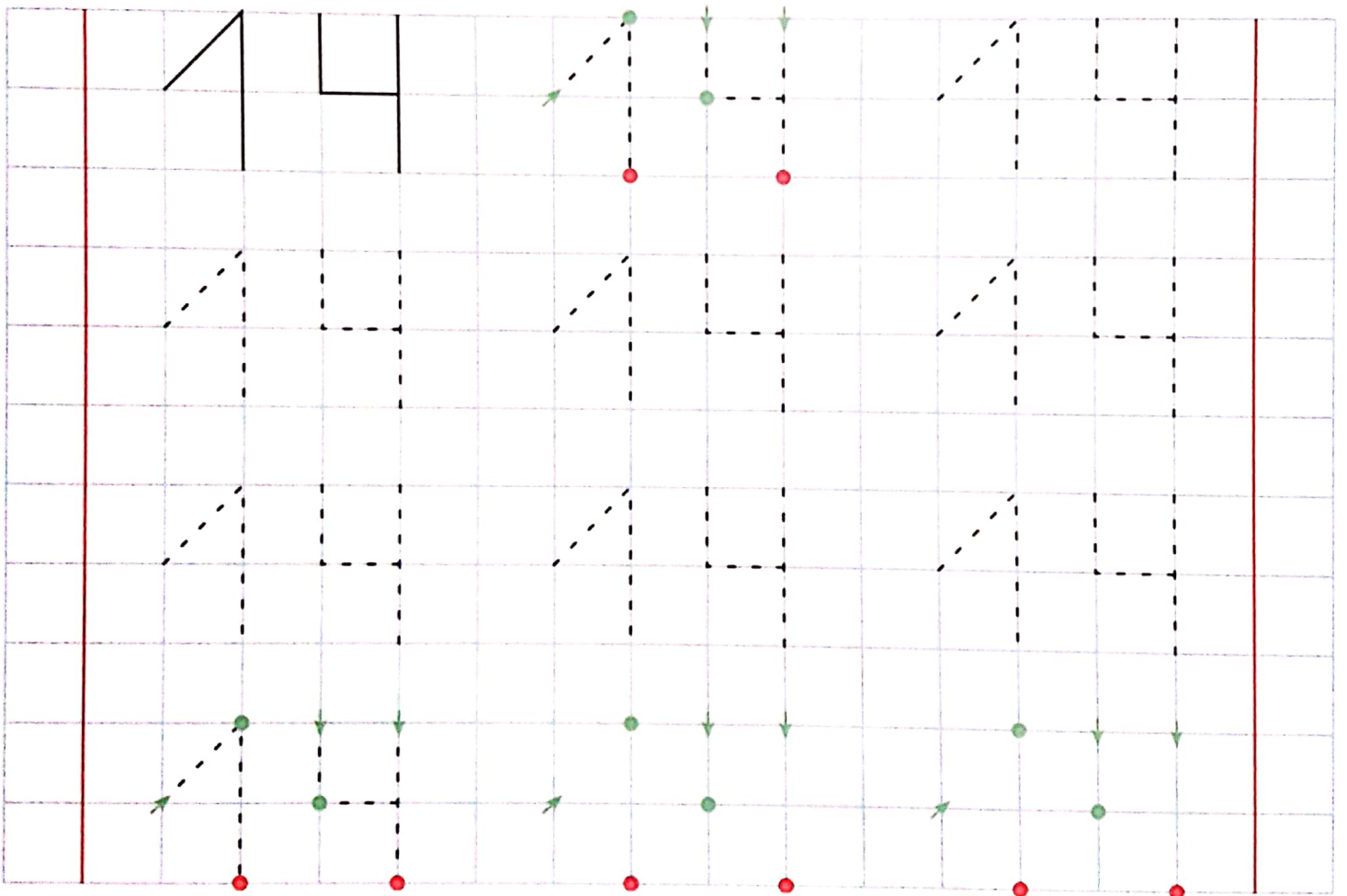
1. Observa la imagen y pinta trece animales marinos.

2. Observa los conjuntos y pinta la tarjeta que tiene el número correcto en cada caso.

14



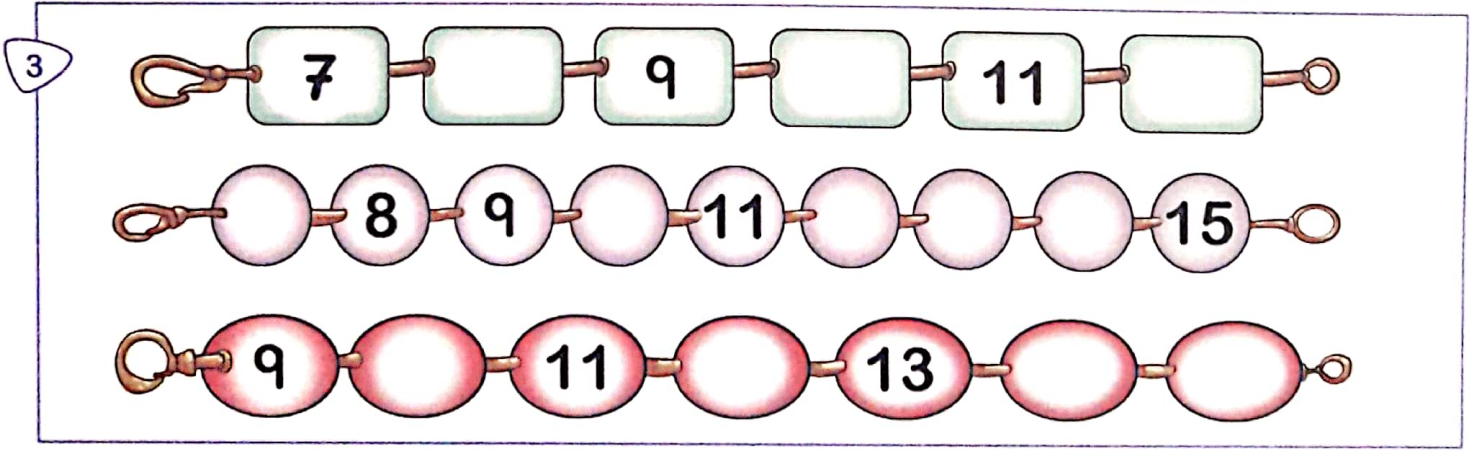
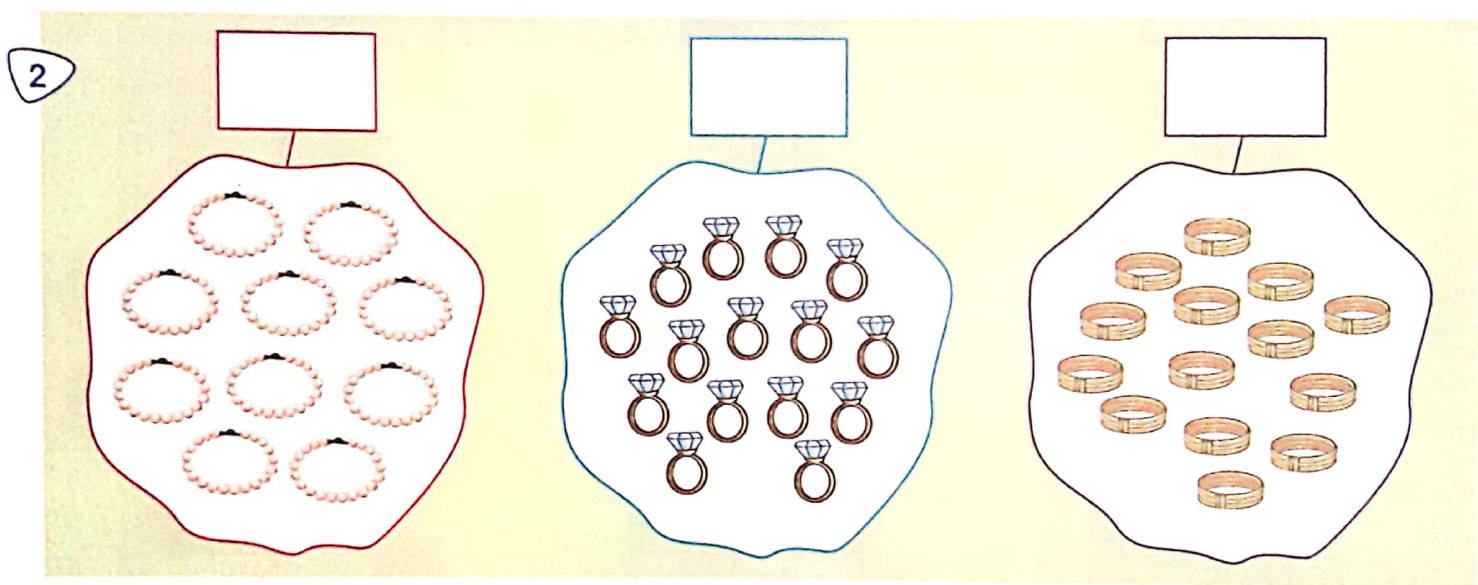
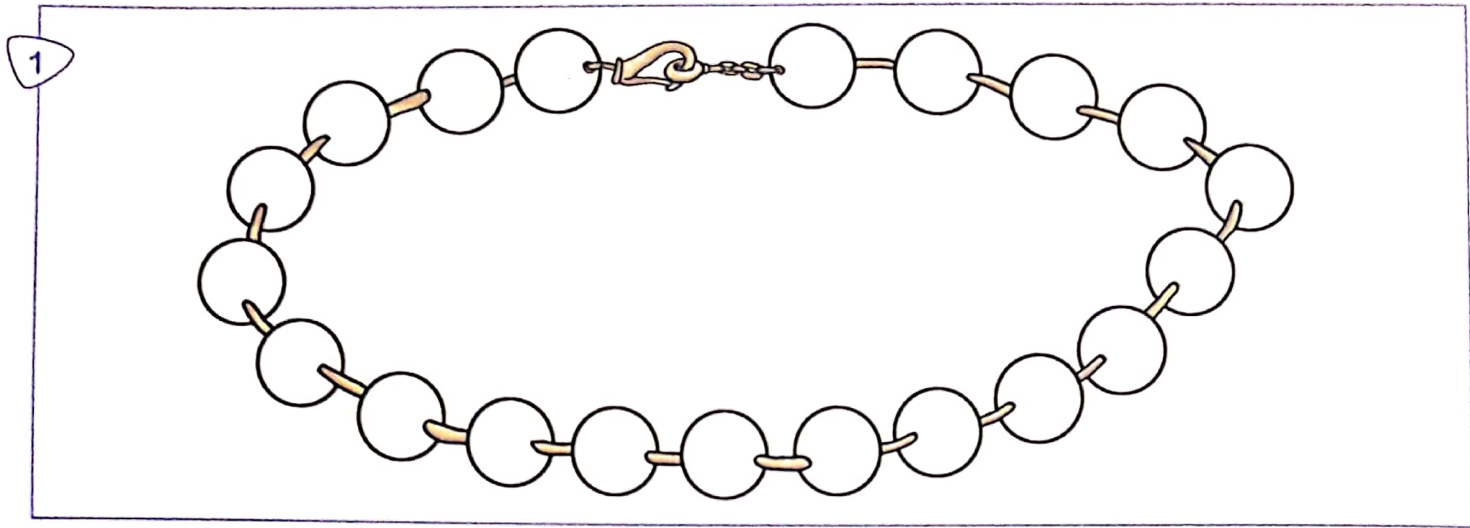
Catorce - *cator*



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 14

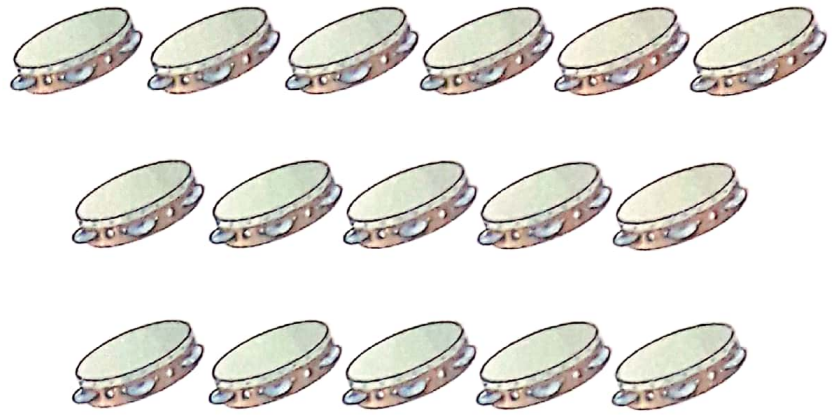
- ¿Cuántas trompetas hay? Rellena con triángulos de colores el número 14.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 14. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 14.



Conteo y secuencias hasta el 15

- 1. Pinta quince perlas del collar.
- 2. Escribe la cantidad que corresponde a cada conjunto.
- 3. Completa las secuencias numéricas.

16



Dieciséis - *dieciséis*

Handwriting practice grid for the number 16. The grid consists of 10 columns and 10 rows. The first two columns contain solid black outlines of the numbers 1 and 6. The next two columns contain dashed outlines of 1 and 6 with green arrows indicating stroke direction. The following four columns contain dashed outlines of 1 and 6 for tracing. The final two columns contain dashed outlines of 1 and 6 with red dots at the starting points of the strokes. A red vertical line is on the far left and another on the far right.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

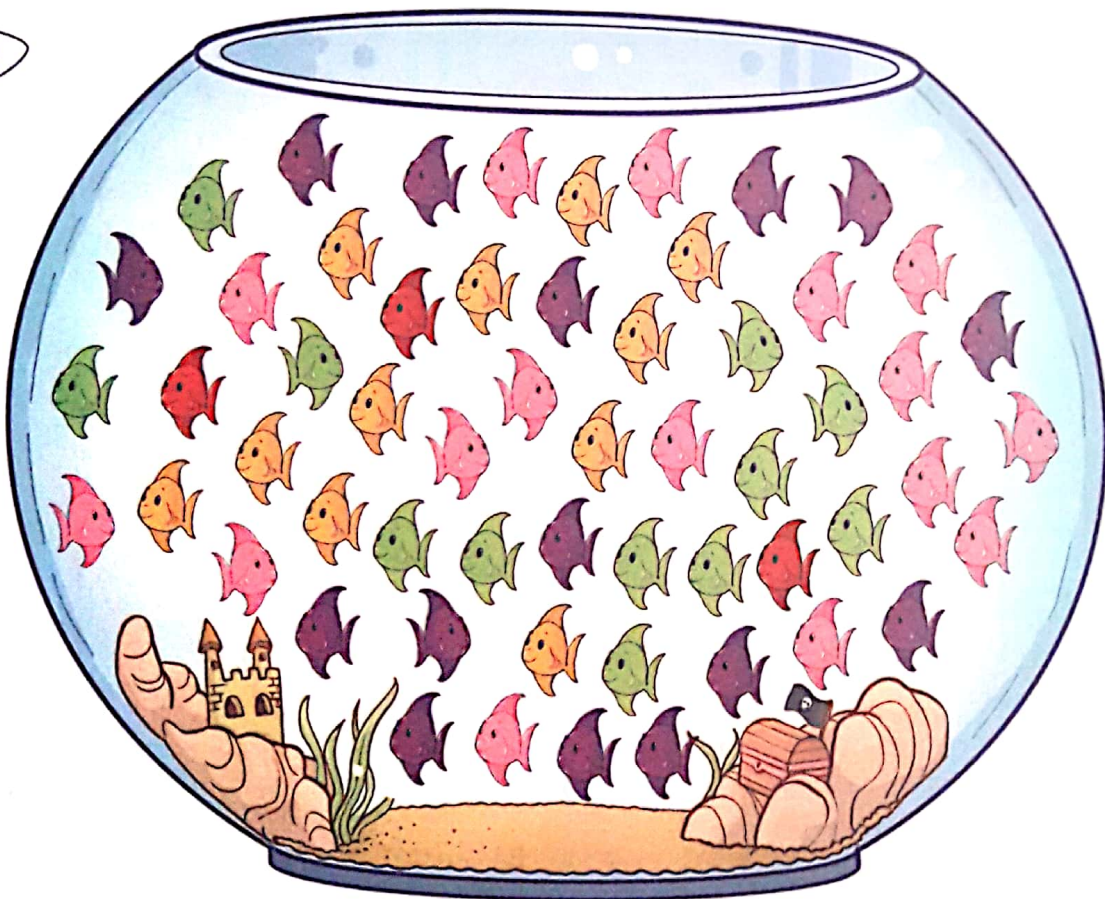
Número y cantidad: 16






- ¿Cuántos panderos hay? Pinta el número 16 con lápices de cera.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 16. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 16.

1



2

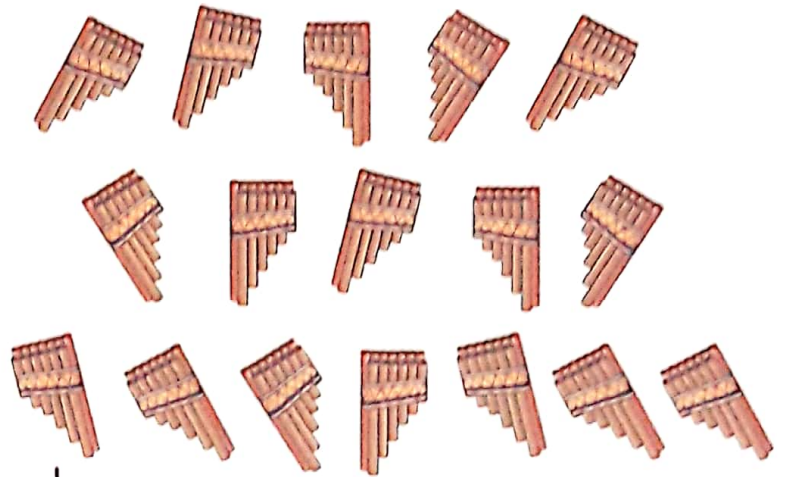


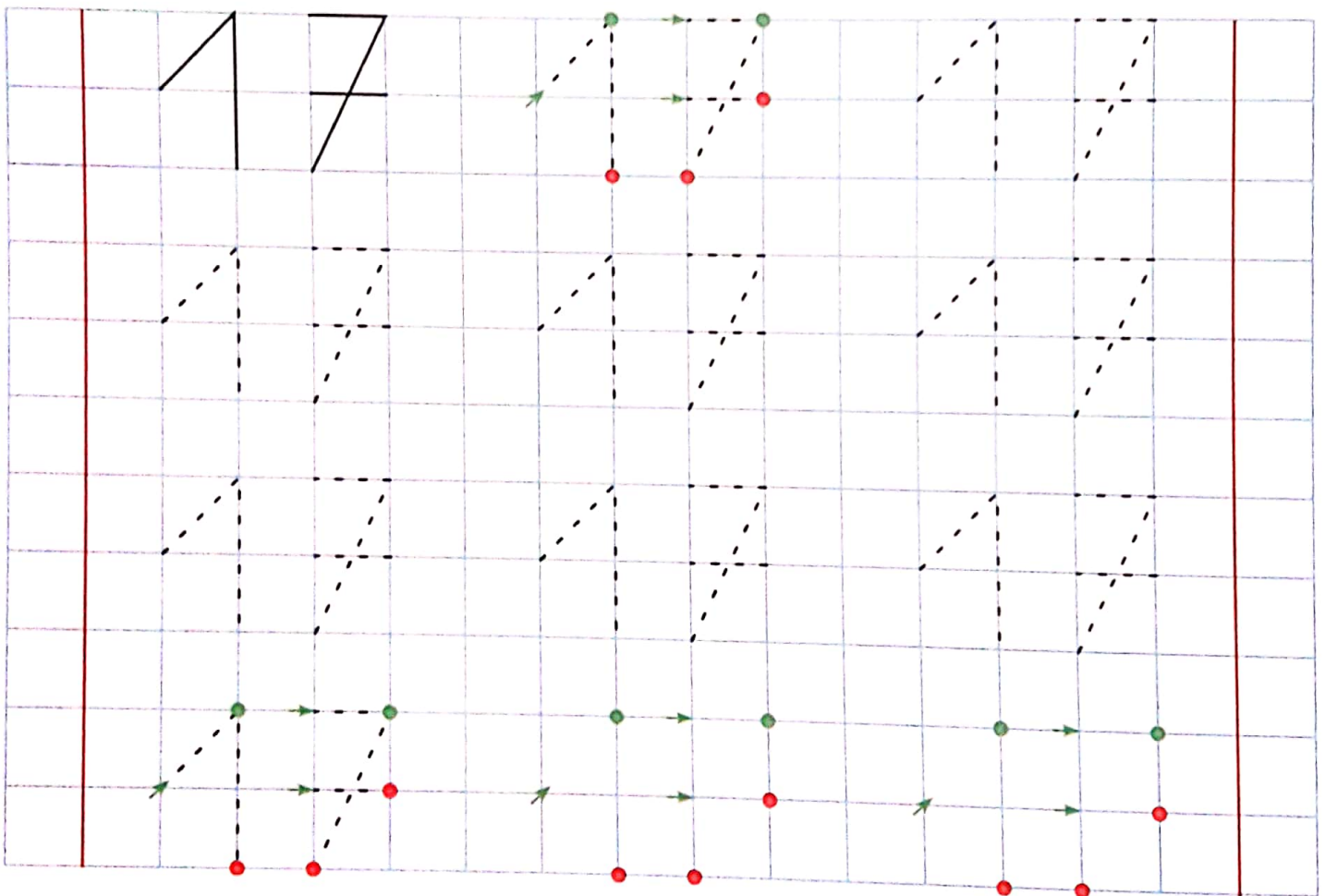
Conteo hasta el 16

1. Dibuja las estrellas que faltan para completar dieciséis.
2. Observa la pecera y registra en la tabla la cantidad de peces que hay de cada color.

17



Diecisiete - *diecisiete*



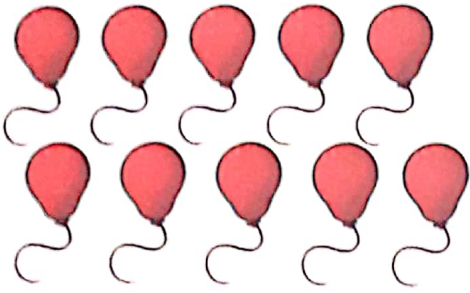
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 17

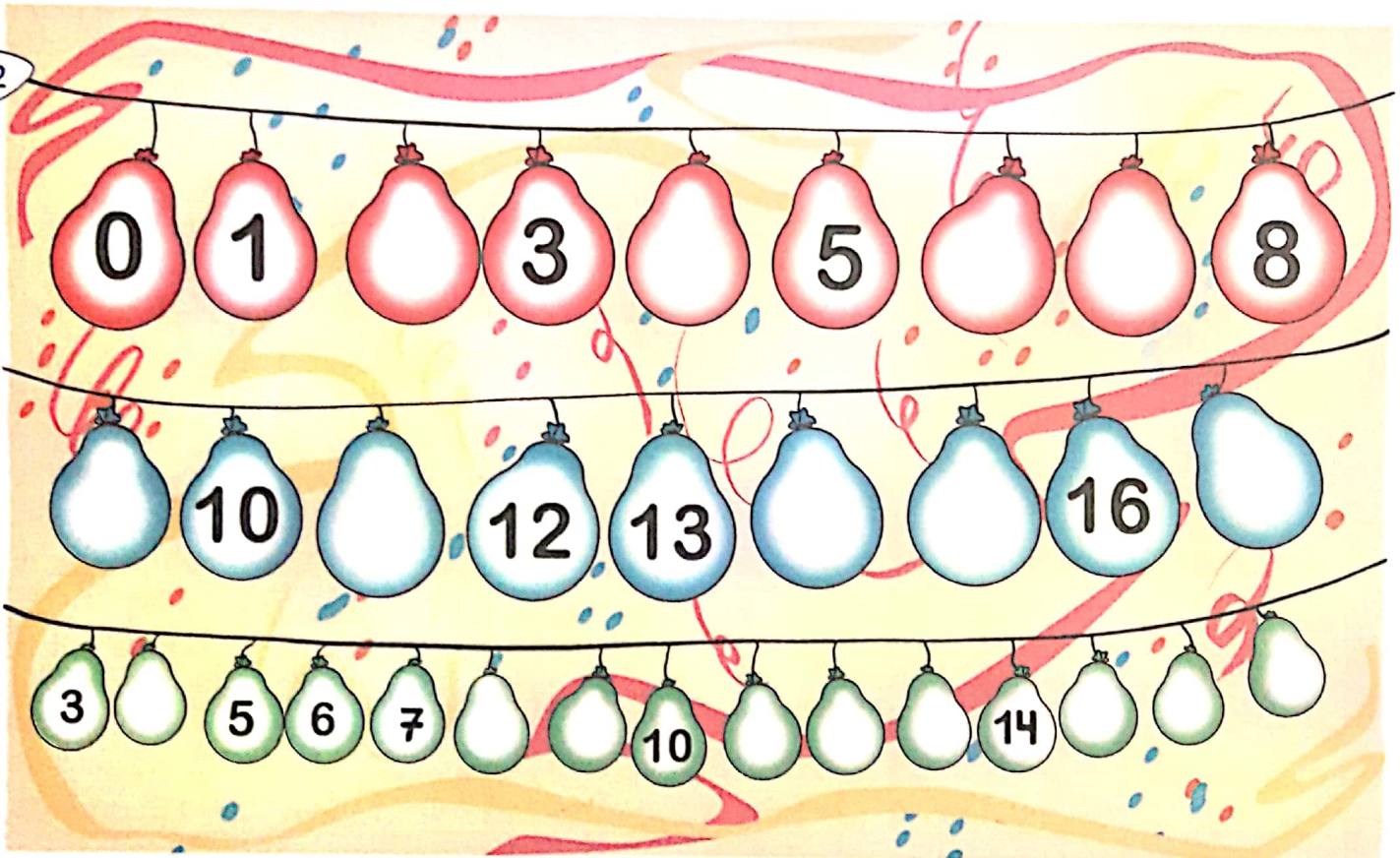
- ¿Cuántas zampoñas hay? Pinta el número 17 con diferentes colores.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 17. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 17.

17

1

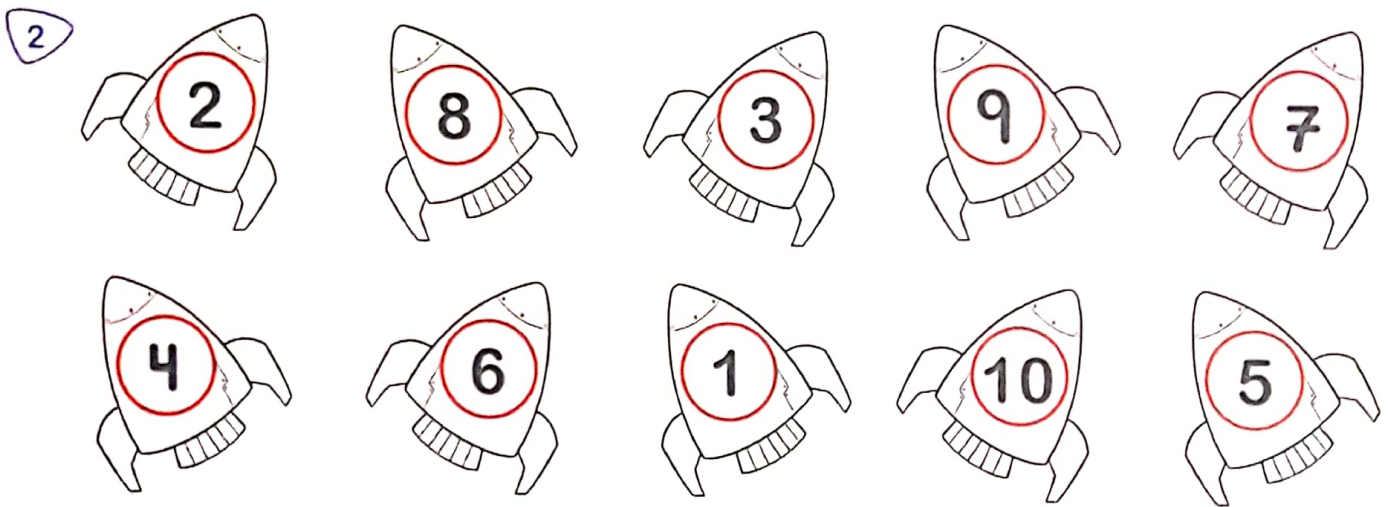
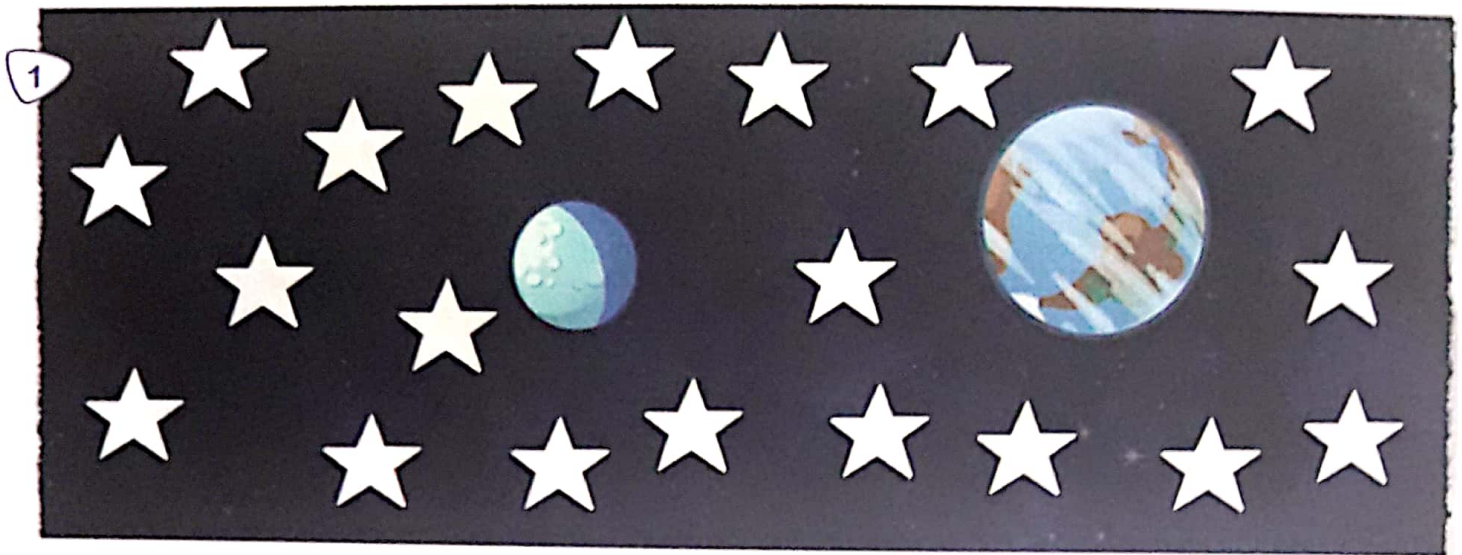


2



Conteo y secuencias hasta el 17

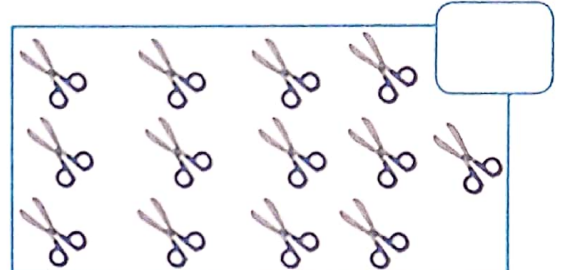
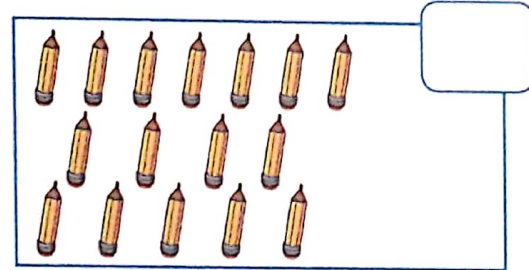
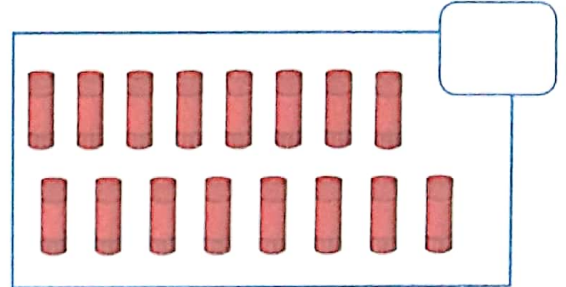
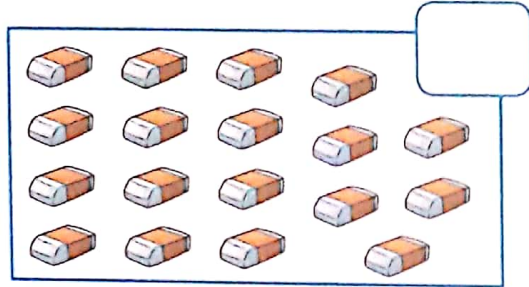
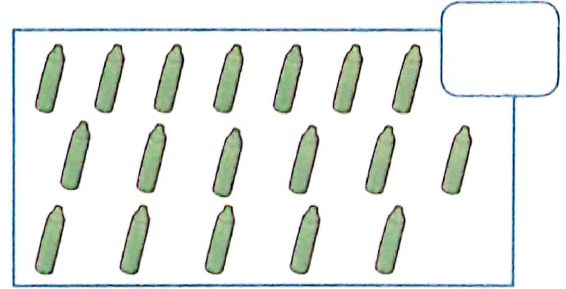
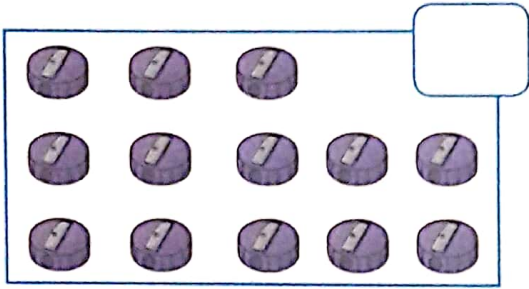
1. Completa los conjuntos para que los dos tengan 17 elementos.
2. Completa las secuencias numéricas.



Conteo hasta el 18

1. Marca con una X dieciocho estrellas.
2. Pinta los cohetes que tienen número mayor a 5 y menor a 10.
3. En cada par, pinta la estrella que tiene el número menor.

1



2

	10	
--	----	--

	4	
--	---	--

	17	
--	----	--

	9	
--	---	--

	12	
--	----	--

	14	
--	----	--

Conteo y secuencias numéricas hasta el 18

1. Cuenta y escribe la cantidad de elementos que hay en cada conjunto. Une con una línea los conjuntos que tienen la misma cantidad de elementos.
2. Escribe el número que va antes y después.

19



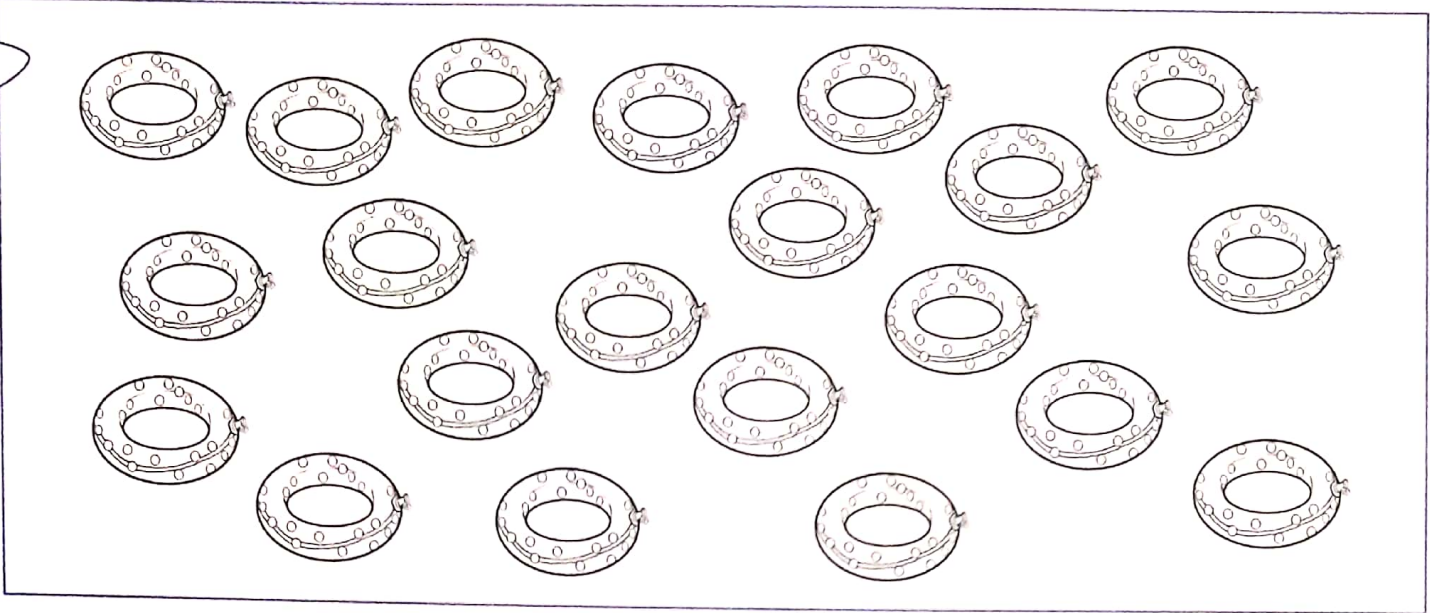
Diecinueve - *diecinueve*

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

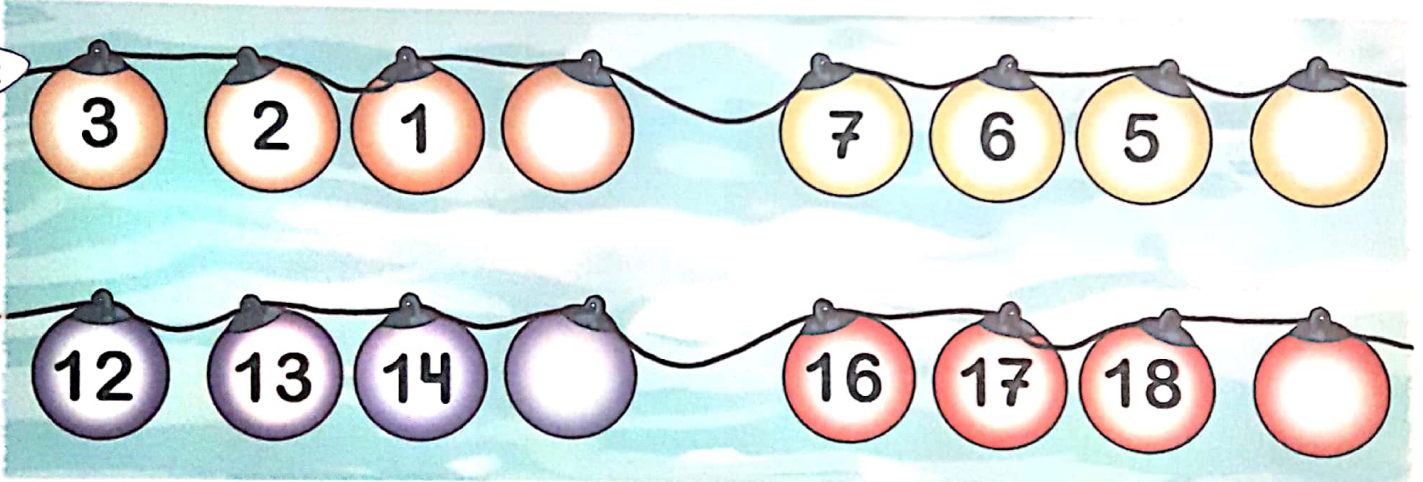
Número y cantidad: 19

- ¿Cuántos cultrones hay? Pinta el número 19.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 19. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 19.

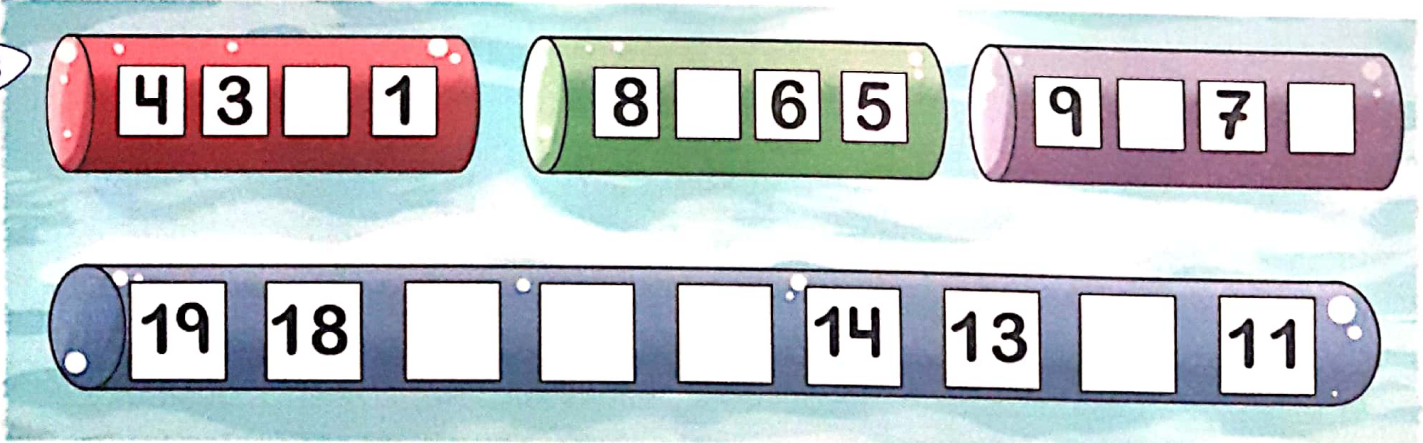
1



2



3

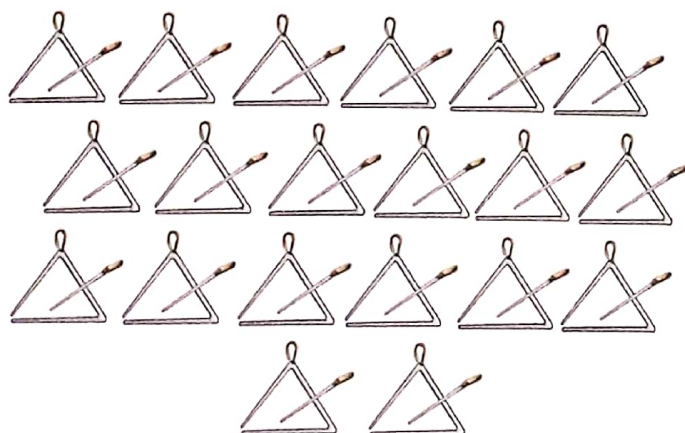


Conteo y secuencias numéricas hasta el 19

- 1. Pinta diecinueve flotadores.
- 2. Escribe el número que sigue en cada grupo.
- 3. Completa cada secuencia numérica.



20

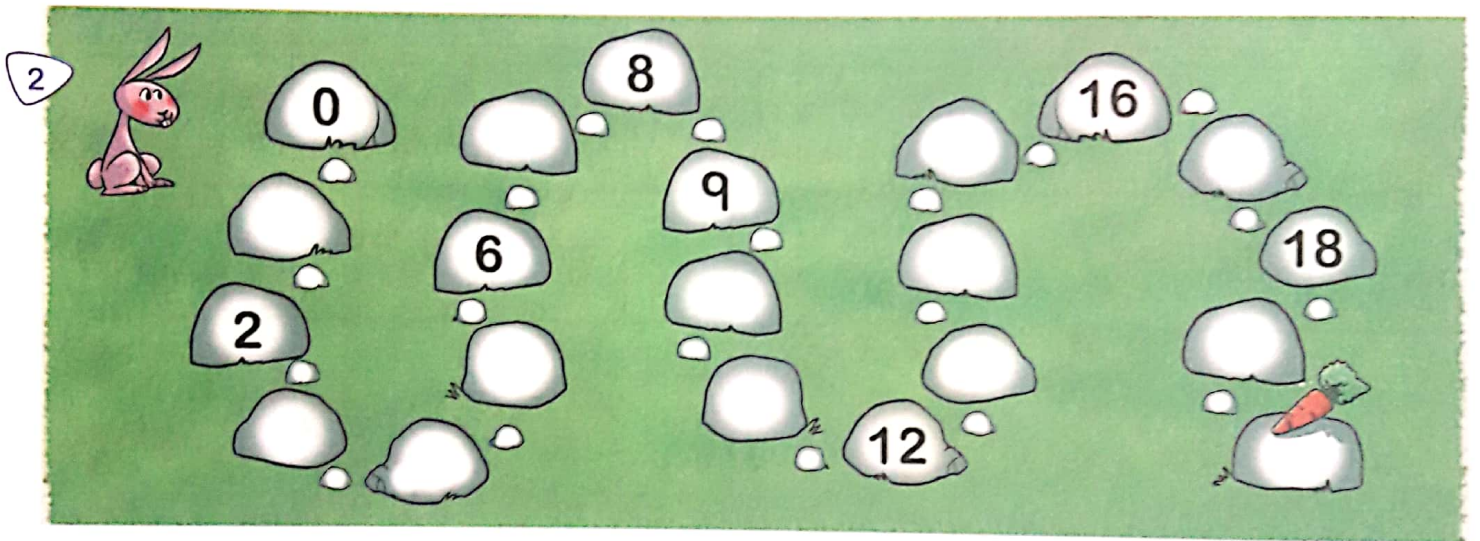
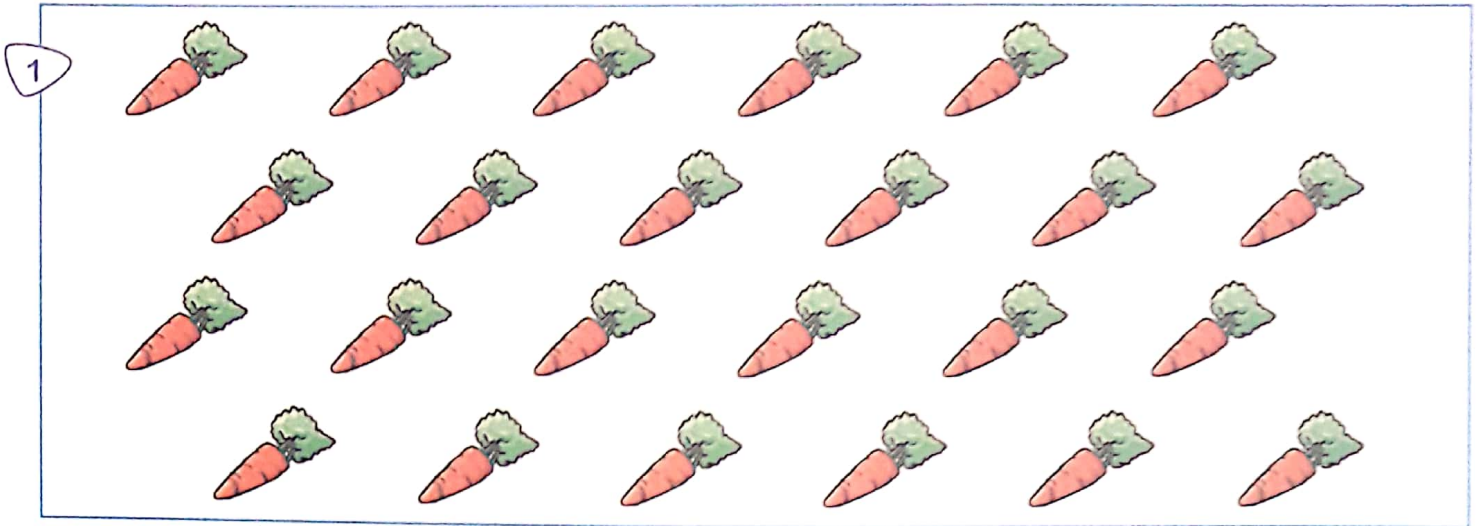


Veinte - veinte

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Número y cantidad: 20

- ¿Cuántos triángulos hay? Pinta el número 20.
- Repasa y escribe en la cuadrícula el número 20. En la cinta numerada, pinta el cuadro donde va el número 20.



3

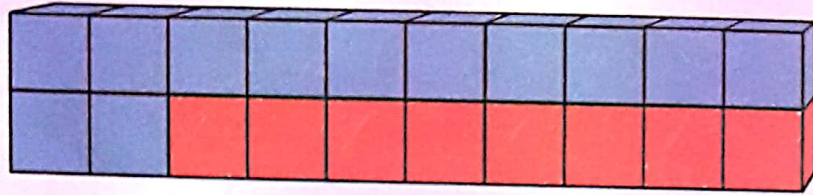
20	16	12	10	15
6	10	9	12	11
16	8	17	13	14

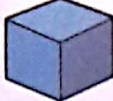

Conteo, secuencias y relaciones numéricas hasta el 20

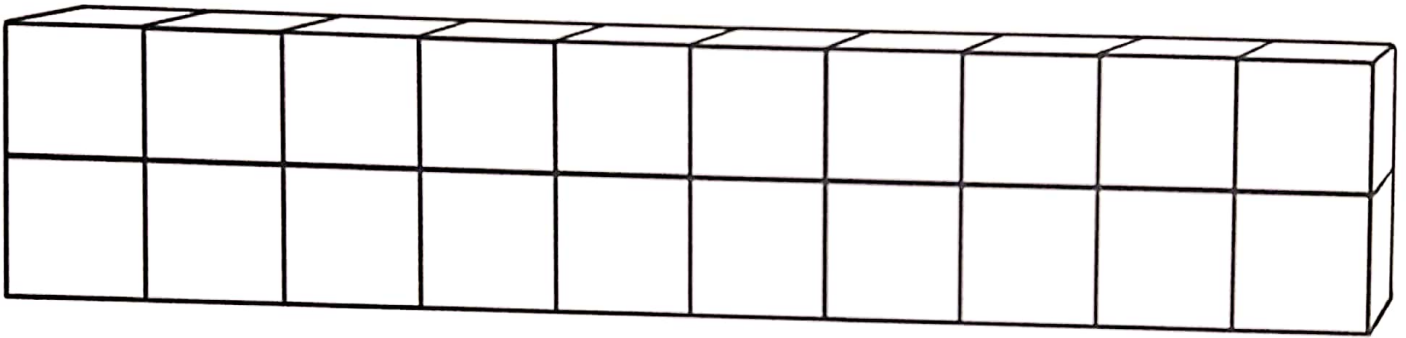
1. Tacha veinte zanahorias.
2. Completa la secuencia numérica.
3. Pinta el número mayor de cada fila.

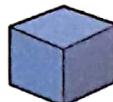
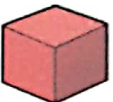


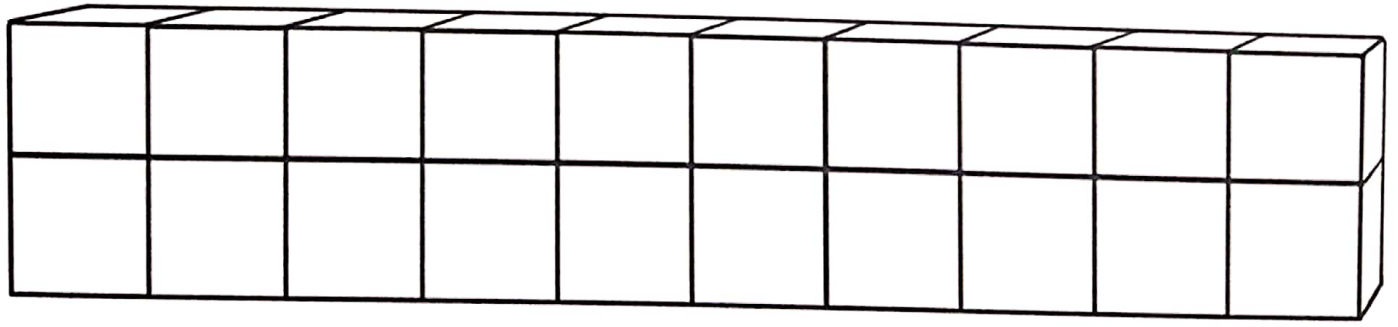
Ana pintó 12 cubos azules y 8 rojos.
Formó un bloque de 20 cubos en total.

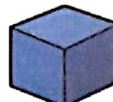
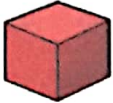


12  8  = 20



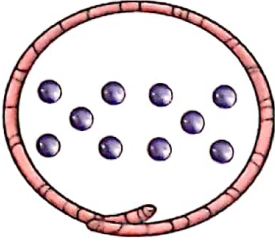
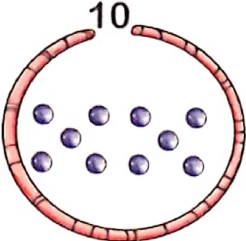
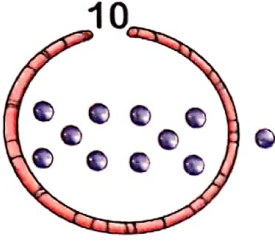
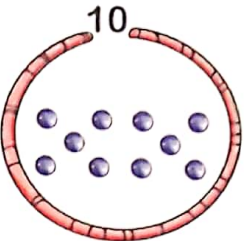
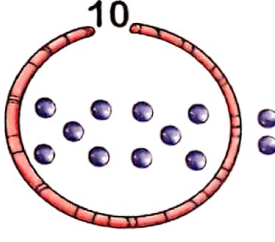
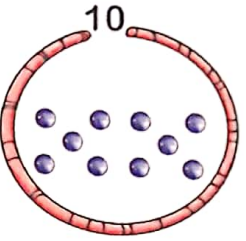
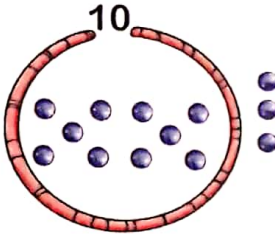
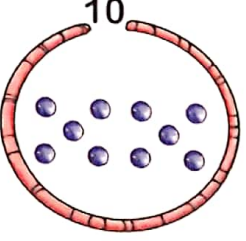
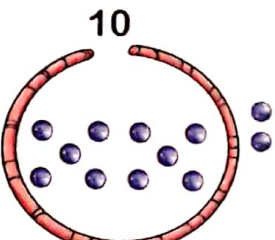
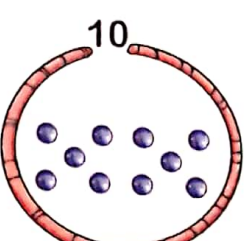
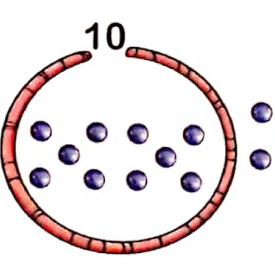
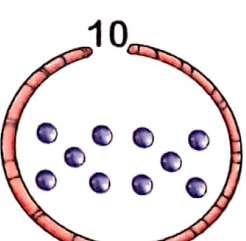
  =



  =

Composición del número 20

- Pinta algunos cubos de color azul y otros de color rojo para representar las cantidades que pueden formar el número 20, distintas a las del ejemplo. Escribe la cantidad de cubos azules y rojos que pintaste.

 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>
 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>
 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>
 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>
 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>
 = <input type="text"/>	 = <input type="text"/>

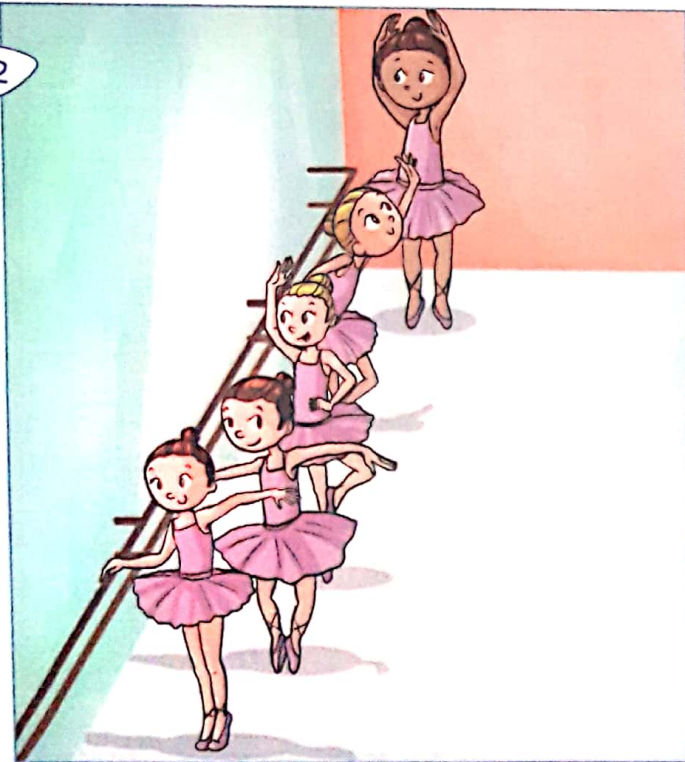
Decenas y unidades

• Escribe el número que se forma en cada caso. Cuenta desde el 10.

1



2

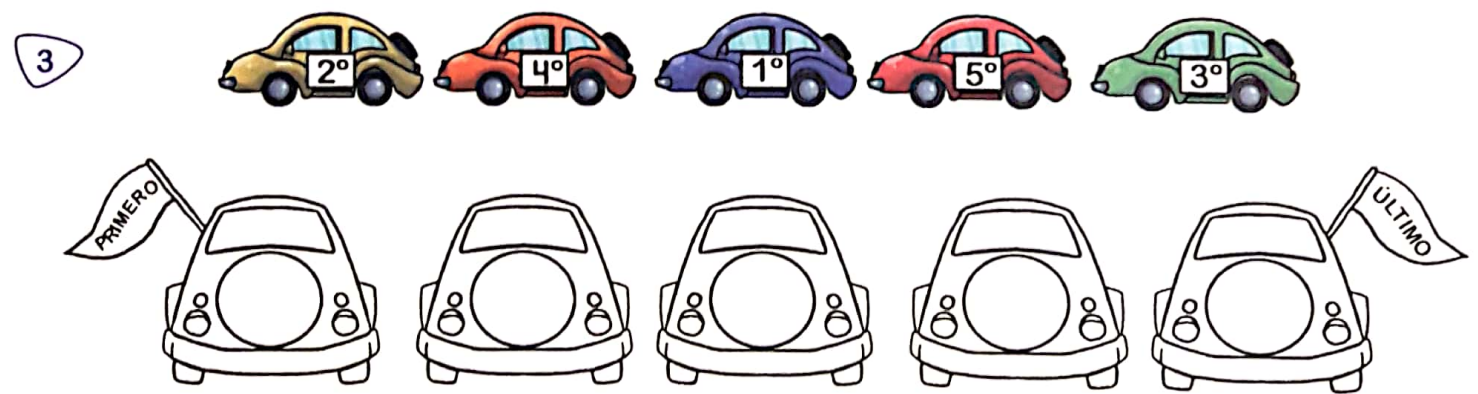
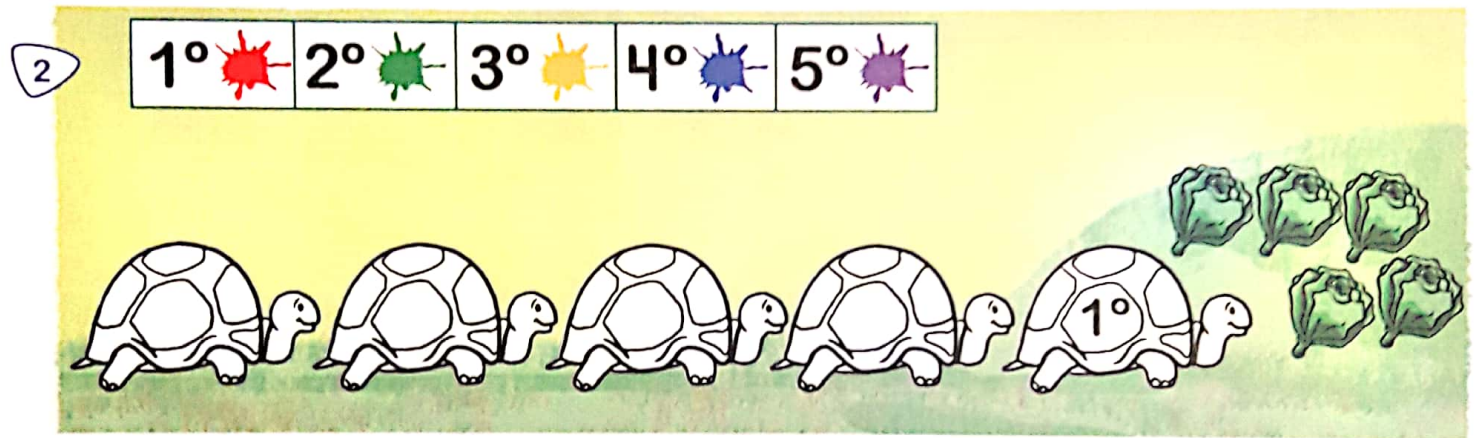


3



Números ordinales

1. Pinta de color verde el traje de baño del niño que va primero en la fila, de color azul el del que va segundo y de color amarillo el del que va tercero.
2. Encierra la niña que va primera en la fila, marca con una X la que va tercera y tacha la quinta.
3. Observa el edificio y cuenta los pisos. Pinta las ventanas del 1^{er} piso de color amarillo; las del 2^o piso, rosadas; las del 3^o piso, verdes; y las del 4^o piso, rojas.



Números ordinales

1. Observa en qué lugar de la fila va cada niño. Escribe en los letreros el lugar que ocupa cada niño en la fila.
2. Escribe el lugar que ocupa cada tortuga en la fila y pinta el caparazón del color que indica la tabla.
3. Observa el lugar que obtuvo cada auto en la carrera. Escribe en orden los números, del primero al último lugar, y pinta el auto del color que corresponda.

1

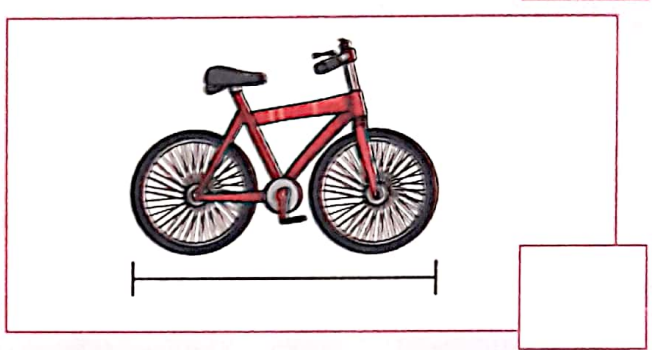
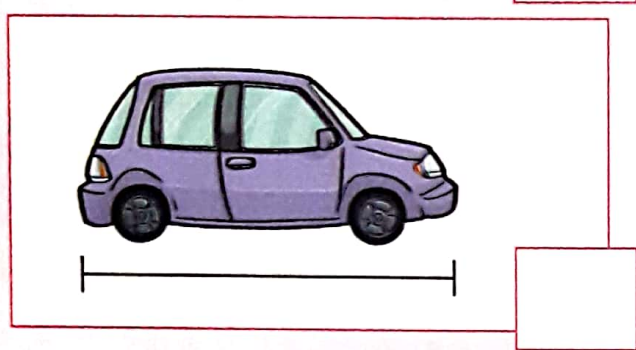
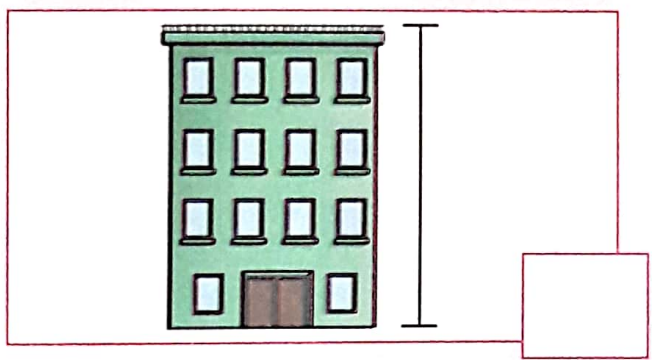
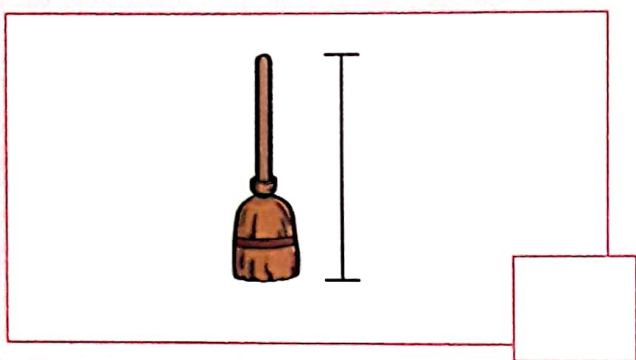
2

3

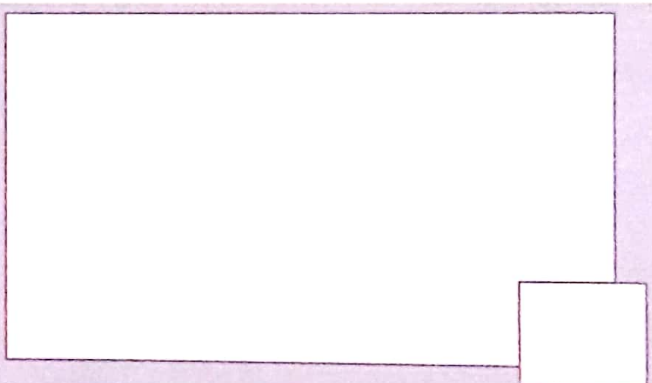
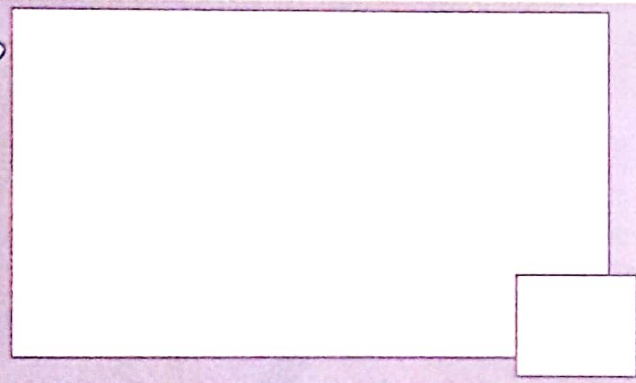
Medición

1. Observa los objetos y cuenta la cantidad de clips que mide cada uno. Anota la cantidad en los recuadros correspondientes. ¿Qué objeto es más largo? ¿Qué objeto es más corto?
2. Observa los lápices, cuenta la cantidad de clips que mide cada uno y anota la cantidad en los recuadros. ¿Qué lápiz es más grande que el lápiz verde? ¿Qué lápiz es más pequeño que el lápiz amarillo?
3. Usando clips y palitos de helado, mide el largo de los cuatro objetos de la tabla y registra tus respuestas en ella.

1



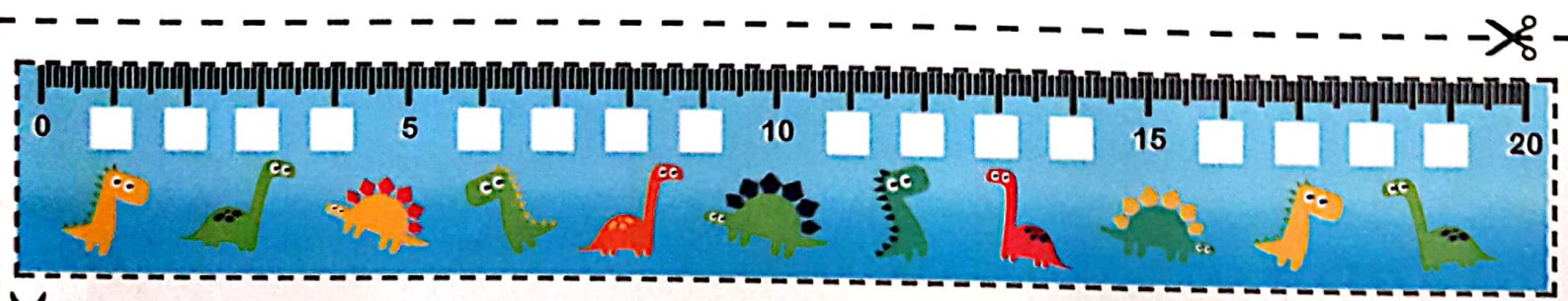
2



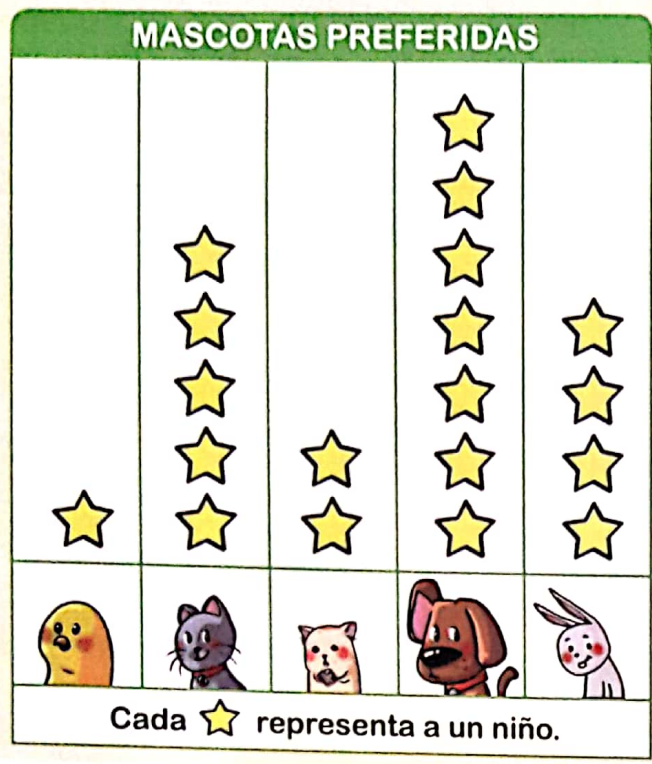
Medición

¿Para qué sirve una regla? Completa la regla azul con los números que faltan y luego recórtala por la línea punteada.

1. Con la regla que acabas de hacer, mide cada elemento guiándote por la línea negra y escribe su medida en el recuadro.
2. Elige dos elementos de tu estuche y mídelos. Dibuja cada uno y escribe su medida en el recuadro.



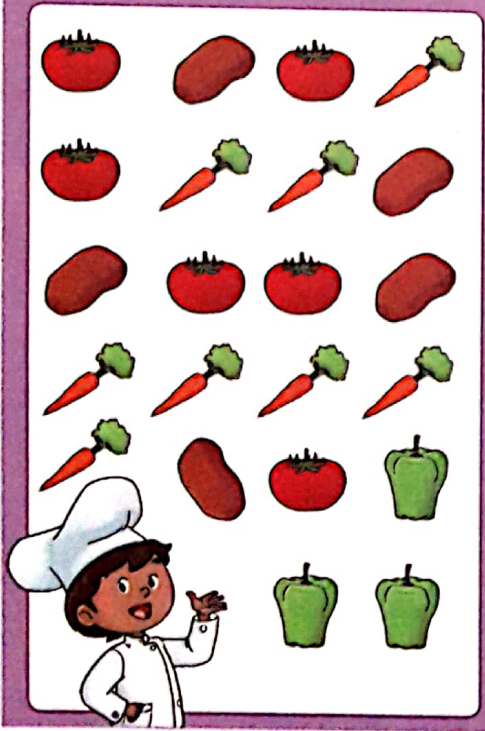
1



1. ¿Cuántos niños prefieren de mascota al conejo?
2. ¿Cuántos niños prefieren de mascota al hámster?
3. Encierra con rojo la mascota que tiene más preferencias.
4. Encierra con azul la mascota que tiene menos preferencias.

2

Observa los ingredientes que utilizó Camilo para su receta.



Pinta tantos casilleros como verduras utilizó, de cada tipo. Sigue el ejemplo.

8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				

¿Cuál fue el ingrediente que más utilizó Camilo?

Registra las cantidades de cada ingrediente.

- =
- =
- =
- =

Gráficos

1. Responde las preguntas y sigue las indicaciones relacionadas con el gráfico de animales.
2. Escucha y sigue las indicaciones.

Resolución de problemas

En la florería "Las Camelias" se venden diferentes tipos de arreglos florales. Ayuda a su dueña, la señora Martita, a colocar un precio a cada ramo.



¿Qué precio le pondrías a cada ramo? ¿Por qué?
Une cada precio con un ramo de flores.

\$2

\$5

\$4

\$9



En la cafetería "Las Delicias" venden unos ricos jugos naturales.
Cada vaso de jugo tiene diferente precio.

¿Qué precio le pondrías a cada uno? ¿Por qué?
Une cada precio con un vaso de jugo.

\$10

\$3

\$7

\$1



Resolver problemas de cuantificación y estimación

- Escucha atentamente los relatos y sigue las instrucciones de cada uno.

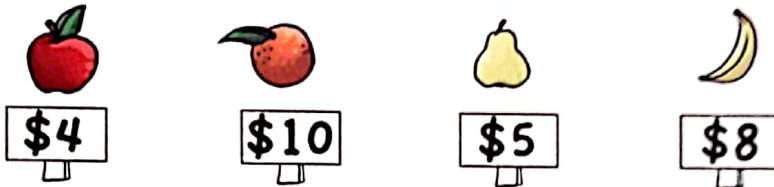
Resolución de problemas

En la pastelería de don Pascual se venden ricas galletas de chocolate. Cada galleta vale .

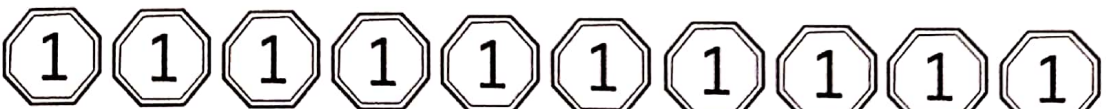
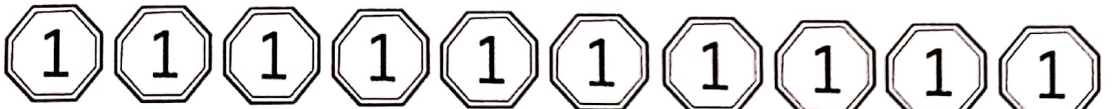
Coloca en cada etiqueta el valor, según la cantidad de galletas.



En la verdulería "Todo Verde" cada fruta tiene su valor:



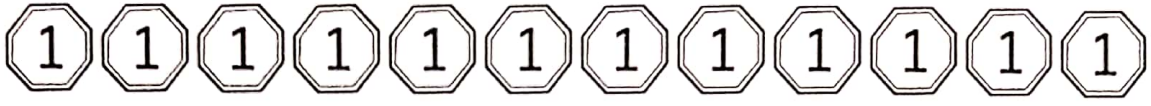
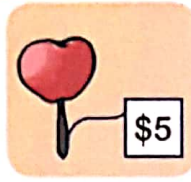
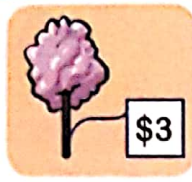
Pinta las monedas que gastó cada niño y niña al ir a comprar a la verdulería.



Resolver problemas de cuantificación

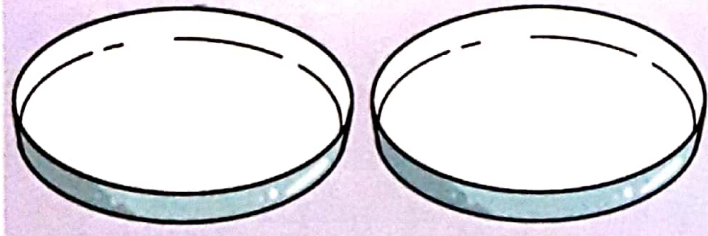
• Escucha atentamente los relatos y sigue las instrucciones de cada uno.

1

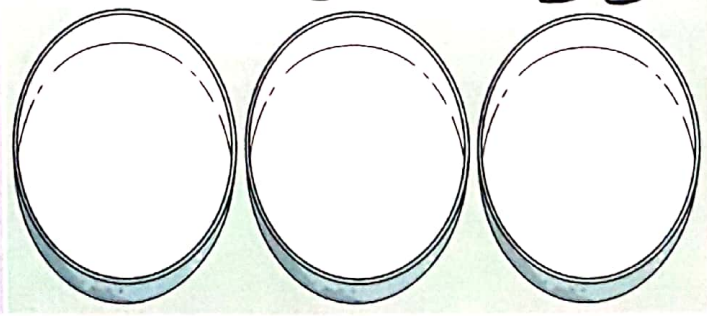


2

Cada león debe recibir la misma cantidad de carne.
¿Cuántos trozos le corresponden a cada uno?



Cada cebra debe recibir la misma cantidad de hojas.
¿Cuántas hojas le corresponden a cada una?



Conteo y distribución de cantidades

1. Claudia y Vicente fueron a un parque de diversiones y compraron algunas cosas. Descubre cuánto dinero gastó cada uno. Pinta la cantidad de monedas que gastaron.
2. Despega los stickers de la página 163 y pega en cada plato los trozos de carne y hojas según corresponda.

1

Below the pencils are three boxes for counting: a red pencil next to a square box, a blue pencil next to a square box, and two pencils (one red, one blue) next to a square box.

2

Below the pencils are three boxes for counting: a blue pencil next to a square box, a red pencil next to a square box, and two pencils (one blue, one red) next to a square box.

3

Below the glue sticks are three boxes for counting: a yellow glue stick next to a square box, a green glue stick next to a square box, and two glue sticks (one yellow, one green) next to a square box.

4

Below the glue sticks are three boxes for counting: a green glue stick next to a square box, a yellow glue stick next to a square box, and two glue sticks (one green, one yellow) next to a square box.

Composición aditiva

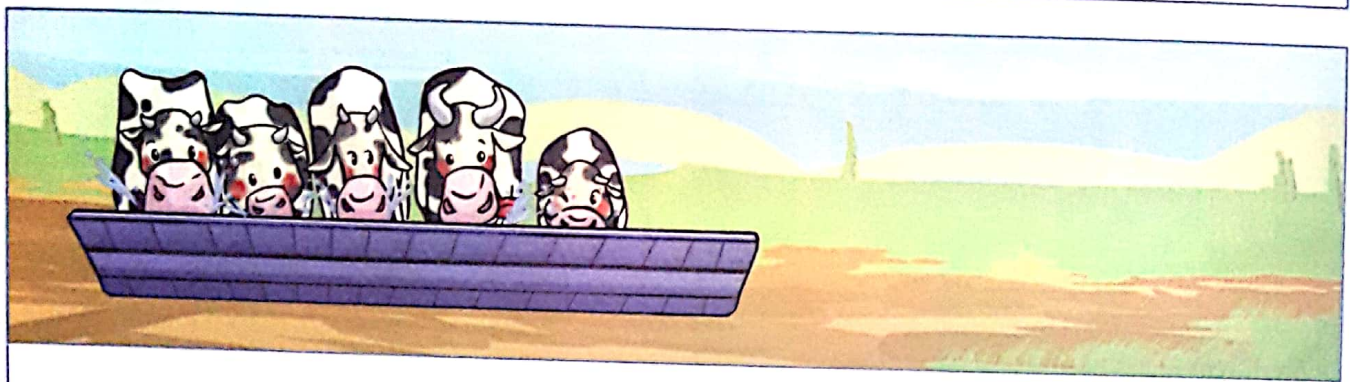
Escucha las preguntas y escribe el número que corresponde en cada recuadro.

1. ¿Cuántos lápices rojos hay? ¿Cuántos lápices azules hay? ¿Cuántos lápices hay en total?
2. ¿Cuántos lápices azules hay? ¿Cuántos lápices rojos hay? ¿Cuántos lápices hay en total?
3. ¿Cuántos pegamentos amarillos hay? ¿Cuántos pegamentos verdes hay? ¿Cuántos pegamentos hay en total?
4. ¿Cuántos pegamentos verdes hay? ¿Cuántos pegamentos amarillos hay? ¿Cuántos pegamentos hay en total?

1



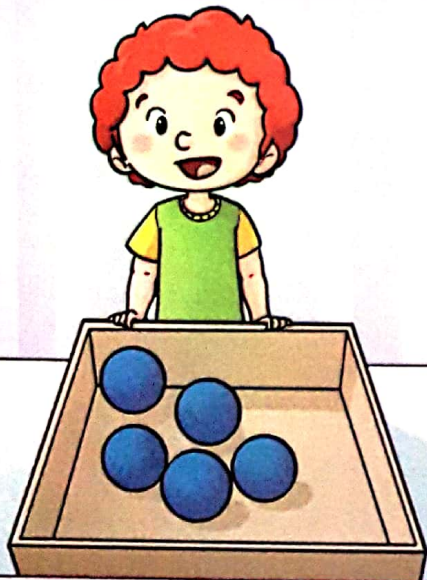
Había 3 chanchos en el charco y llegaron 3. Ahora hay en total.



Había 5 vacas tomando agua y llegaron 2. Ahora hay en total.

2

Lucas tiene 5 pelotas.



Su amigo Agustín le regaló 3.



¿Cuántas pelotas tiene ahora?



Problemas de adición hasta el 10

1. Busca los stickers de la página 163 y pega la cantidad que corresponda en cada actividad. En los recuadros escribe el total de animales.
2. Escucha el relato y dibuja el resultado.

1



más



es igual a



2

+

2

=



más



es igual a



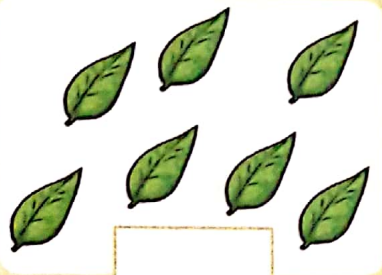
4

+

3

=

2



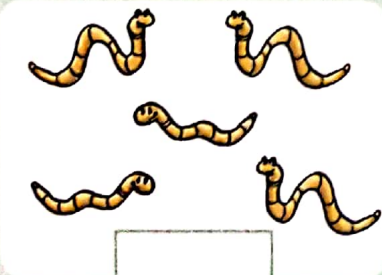
+



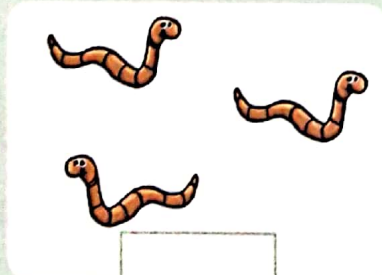
=



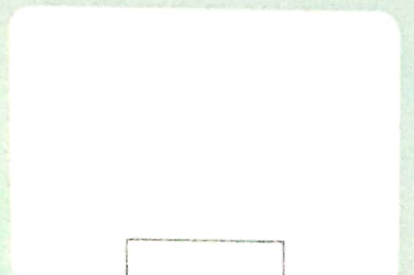
3



+



=



Adiciones hasta el 10

1. ¿Cuántos huevos hay en cada nido?, ¿cuántos hay en total? Dibuja el total de huevos en el nido y escribe el resultado en el recuadro.
2. ¿Cuántas hojas verdes hay?, ¿cuántas amarillas hay? Dibuja y escribe el total de hojas que hay.
3. ¿Cuántos gusanos hay en cada grupo? Dibuja y escribe el total de gusanos que hay.

1

<p>En la plaza estaban jugando...</p>	<p>Se fueron...</p>	<p>En la plaza quedaron...</p>
---------------------------------------	---------------------	--------------------------------

<p>En la granja había...</p>	<p>Se fueron...</p>	<p>En la granja quedaron...</p>
------------------------------	---------------------	---------------------------------

2

<p>6 Seis</p>	<p>- menos</p>	<p>3 tres</p>	<p>= es igual a</p>	<p><input type="text"/> tres</p>
<p>10</p>	<p>-</p>	<p><input type="text"/></p>	<p>=</p>	<p><input type="text"/></p>
<p><input type="text"/></p>	<p>-</p>	<p><input type="text"/></p>	<p>=</p>	<p><input type="text"/></p>

Problemas y ejercicios de sustracción hasta el 10

1. Escribe la cantidad de gatos y pollos que hay en cada caso. Dibuja y escribe cuántos quedaron.
2. ¿Cuántas chinitas hay?, ¿cuántas se tacharon?, ¿cuántas quedan? Escribe el total. Completa los recuadros.

1



Tenía

10

-



se rompieron

5

=



quedaron

[]

2



Tenía

[]

-



se cayeron

[]

=



quedaron

[]

3



Tenía

[]

-



se reventaron

[]

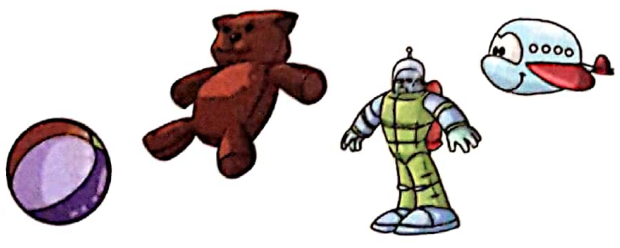
=



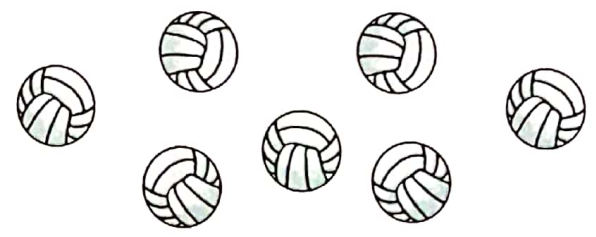
quedaron

[]

4



4 - 1 = []




7 - 4 = []


Sustracciones hasta el 10

1. ¿Cuántos huevos tiene la niña?, ¿cuántos se le rompieron?, ¿cuántos le quedaron?
2. ¿Cuántas pelotas tiene el niño?, ¿cuántas se le cayeron?, ¿cuántas le quedaron? Dibújalas.
3. ¿Cuántos globos tiene la niña?, ¿cuántos se le reventaron?, ¿cuántos le quedaron? Dibújalos.
4. Tacha el número de elementos que corresponda en cada caso y escribe el resultado en el recuadro.

Resolución de problemas

1

 Tenía 12 huesos y escondí 5.



- =

Tenía escondí quedaron

 Recogí 15 zanahorias y me comí 7.



- =

Recogí me comí quedaron

2

Camila tiene 9 frutas en su canasta.




Se comió una manzana, una naranja y un plátano.



¿Cuántas frutas le quedan ahora en su canasta? Dibújalas y escribe el número.



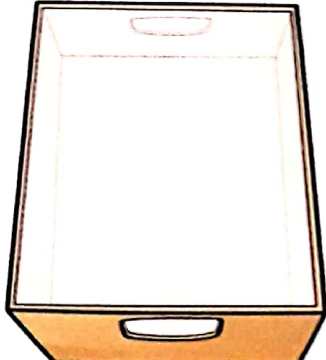
Mario tiene 6 autos azules en su caja de juguetes.



Le regaló un auto a su vecino.



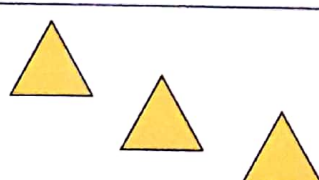
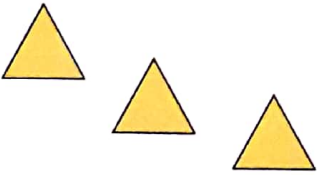
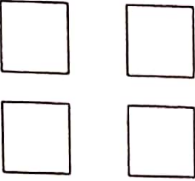
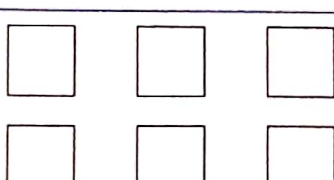
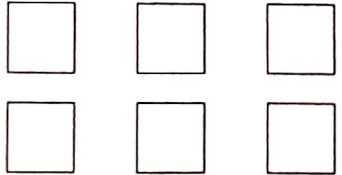
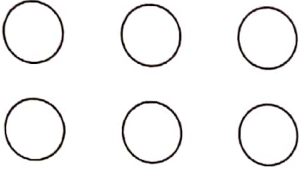
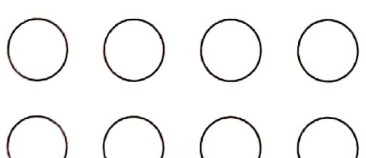
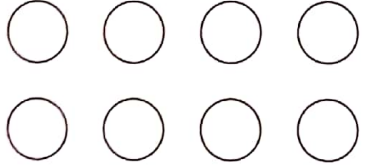
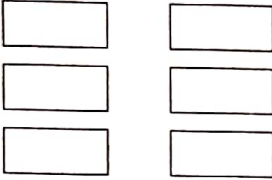
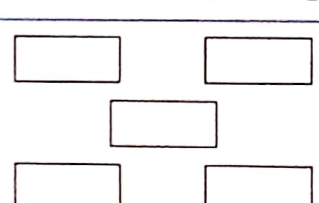
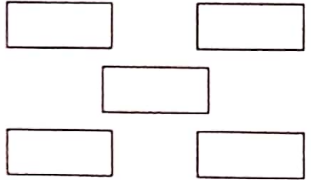







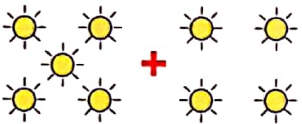
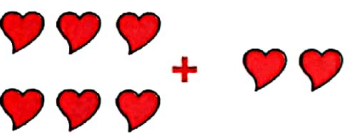
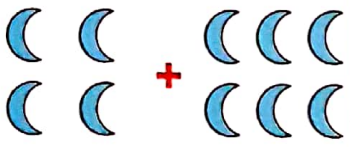
¿Cuántos autos tiene ahora en su caja? Dibújalos y escribe el número.



Resolver problemas de sustracción hasta el 15

- Escucha lo que señalan los animales. Tacha lo que debes quitar en cada caso. ¿Cuántos huesos tenía el perro? ¿Cuántos huesos escondió? ¿Cuántos huesos le quedaron? ¿Cuántas zanahorias recogió el conejo? ¿Cuántas zanahorias se comió? ¿Cuántas zanahorias le quedaron? Escribe las cantidades.
- Escucha los relatos y sigue las instrucciones.

1	$1+2$				
	$2+3$				
	$6+0$				
	$1+3$				

2		7	8	9	10
					
					
					
					

Adiciones hasta el 10

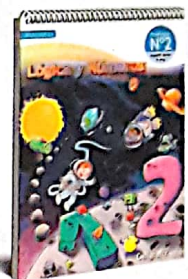
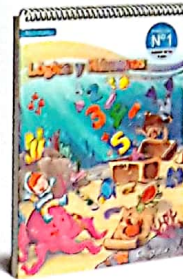
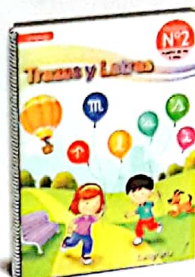
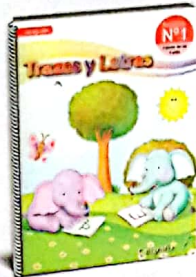
1. Pinta la cantidad que representa el resultado correcto de cada adición. Fíjate en el ejemplo.
2. Marca con una X el resultado correcto de cada adición. Fíjate en el ejemplo.

LÓGICA Y NÚMEROS® 2

Lógica y Números N°2, para niños a partir de los 5 años, es una propuesta que ofrece experiencias desafiantes y motivadoras para el aprendizaje de las matemáticas a través de lúdicas actividades que favorecen el desarrollo de las habilidades de razonamiento lógico y de cuantificación.

El cuaderno cuenta con atractivos dibujos, páginas recortables y stickers para hacer más dinámico el proceso de aprendizaje.

LÍNEA PREESCOLAR



Para más información visítanos en
www.caligrafix.cl



Caligrafix
Modelo LN2
Hecho en Chile



7 804634 880082

